

¡A la venta el 7 de octubre!
REPORTAJE ESPECIAL
NOKIA
N-GAGE
DESCUBRE TODOS LOS JUEGOS Y CARACTERÍSTICAS DE LA SORPRENDENTE CONSOLA DE NOKIA
SÓLO 2,50 €
núm. 135 octubre 2003 • 2,50 Euros • 2,65 Euros (Canarias, Ceuta y Melilla)
SUPERJUEGOS
NOVEDADES
MEDAL OF HONOR RISING SUN
NEED FOR SPEED UNDERGROUND
OUT RUN 2
STAR WARS: REBEL STRIKE
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS EL RETORNO DEL REY
GHOSTHUNTER
JAK II EL RENEGADO
RESIDENT EVIL OUTBREAK
PROJECT GOTHAM 2
POKÉMON PINBALL
RATCHET & CLANK 2
F-ZERO GX
NBA JAM
FINAL FANTASY TACTICS
¡CONCURSOS!
10 JUEGOS FUTURAMA +10 ROBOTS BENDER
15 JUEGOS LA GRAN EVASIÓN + 10 CAMISETAS
20 JUEGOS PRO BEACH SOCCER + 20 BALONES FUTBOL PLAYA + 20 MOCHILAS
PLAYSTATION 2
XBOX
GAMECUBE
007 TODO O NADA
EL MEJOR BOND DE LA HISTORIA
¡Aquí están los reyes de la temporada!
ESPECIAL FÚTBOL
FIFA FOOTBALL 2004
PRO EVOLUTION SOCCER 3
CLUB FOOTBALL
REAL MADRID Y BARCELONA

OléMovil

NO HAY MÁS PARA TU MÓVIL¡¡¡

TOP 20

54391	Andy y Lucas	Son de amores
54368	David Civera	Bye bye
54210	Mago de oz	Fiesta pagana
54353	El chombo	Papi Chulo
59608	Eminem	8 mile
60570	Evanescence	Bring to life
54387	Malena Gracia	Loca
54388	El canto del loco	La madre de Jose
54276	Los Chichos	Ni mas ni menos
59168	Bob marley	No woman no cry
54323	Beth	Dime
59709	Beyonce feat. Jay Z	Crazy in love
54354	Dinio	Haciendo el amor
59045	Mike oldfield	Tubular bells
60238	Metallica	Nothing Else Matters
59604	Eminem	Lose Yourself
72107	DJ Sakin	Braveheart
54326	Upa Dance	Sambame
53240	DJ Tiesto	Lethal industry
65021	yeye	Paquito chocolatero

TOP 10

29095 EUSKAL HERRIA
01163
03520
06351
09013
03084
27026
30023
21083
03110

DISCO

53346	Panjabi mc	Mundian to bach ke
72216	Madhouse	Like a prayer
53205	Safri duo	Samba adagio
53221	Barthez	Infected
53237	Chasis	Universe
53009	Boomfunk Mc	Freestyler
53341	Ingrid	Tu es foutu
72191	Techno syndrome	Mortal kombat
53199	Barthez	On the move
53060	Energy 52	Cafe del mar
53014	Sash	Ecuador
61012	Prodigy	Breathe
53252	Faithless	Insomnia
53037	Gloria Gaynor	I will survive
53262	DJ Tiesto	Suburban train
61048	Chemical Brothers	Hey boy hey girl
61018	Depeche Mode	Enjoy The Silence
53238	Luna park	Space melodie
53257	Milk Inc	Never Again
53362	Dj Lasha	Giulia

Envía **BEST** Código del Logo o Tono AL **7484**

Ej: envía BEST 62098 al 7484 para que suene "LA CREMITA" en tu móvil

JUEGOS JAVA



Siberian Strike 1011 · Rayman Bowling 1009 · Prince of Persia 1006

ENVÍA **JUEGA** Código JUEGO AL **7484**

Ej: envía JUEGA 1011 Al 7484 para jugar a toda pantalla a SIBERIAN STRIKE





Skate & Slam 1012 · Speed Devil 1014 · Six Raven Shields 1085

También al: 806 52 62 11

SALVA PANTALLAS





















75019 · 75412 (EUSKAL HERRIA) · 75009 · 75002 · 10121
75203 · 75011 · 75015 · 75123 · 75012 · 75139
75024 · 75010 · 10210 · 10070 · 75121 · 75157 (CHÉ) · 75016
75114 · 75020 · 75292 · 75115

CINE Y TV

62027	Fraggle rock
62096	Las tapitas
62023	Simpsons
62073	Shin Chan
62039	Rasca y pica
51005	El Exorcista
51027	Mission impossible
62094	Tanga girls
51003	El bueno el feo y el malo
51021	malo
57005	La Pantera rosa
51036	Tarzan
51000	Titanic
51113	Star wars
51075	May It Be
51087	Gladiator
64059	Terminator

ANIMALES

03191 · 03040 · 03029 · 03002 · 03022 · 03142

NUEVO

62098	Once	cremita
62096	Once	Las tapitas
62097	Once	La medusa

También al: 806 52 62 99

HIMNOS

68014	Hala Madrid	55059	Asturias P. querida
55024	Himno de la Legion	68004	Athletic de Bilbao
55011	Himno de Espana	50009	La internacional
55058	Cara al sol	68015	Real Sociedad
68002	Cant del Barca	68026	We are the champions
68030	Centenario R.M.	55025	Partido Popular
55022	Els segadors	55060	Guardia Civil

FAVORITOS



09016 · 16222 (SHIN CHAN) · 30002 · 09121 · 03383 · 03004 · 18465 (EXTREMODURO) · 27000

NACIONAL

54180	Seguridad social	Chiquilla
54274	Mago de Oz	Hasta que el cuerpo aguante
54275	Alex Ubago	Me muero por conocerte
54289	David Bisbal	Mienteme
54355	Ricky Martin	Jaleo
54231	Juanes	A dios le pido
54361	Hotel Glam	Es una lata el trabajar
54306	Diego Torres	Color Esperanza
54133	Hombres G	Sufre mamon
54290	D. Bustamante	Dos hombres y un destino
54291	David Bisbal	Digale
65039	Antonio Molina	Soy minero
54259	David Bisbal	Llorare las penas
54272	Mago de Oz	Danza del fuego
54257	Chenoa	Cuando tu vas
54369	La oreja de V.G.	Puedes contar conmigo
54300	David Bustamante	No soy un superman
54380	Lunae	Hipnotizadas
54371	Camela	Nunca debi enamorarme
65011	Manolo Escobar	Mi carro

BONUS

21012 · 21019 · 20138 (MARIA) · 18259 (CENTRAL) · 09012 · 01175 (69 ni uno más) · 21073 · 16223 (TROMPA) · 21188 (NO FEAR) · 03240 · 03299 (CHI CHI) · 03001

POP-ROCK

60012	Guns n roses	Sweet child of mine
60213	Iron Maiden	The Trooper
59468	Eminem	Without Me
60278	Kate Ryan	Desenchantee
60118	Linking park	In the end
60024	Europe	The final countdown
60078	Mike Oldfield	Moonlight Shadow
60045	Rolling Stones	Satisfaction
59626	50 Cent	In Da Club
60013	Iron maiden	Number of the beast
60015	Metallica	Enter sandman
59706	Sean Paul	Get busy
59592	Avril Lavigne	Skater boy
60003	Bon Jovi	Livin On A Prayer
60269	Tatu	All the things she said
59580	Nelly FT Kelly Rowland	Dilema
59143	Police	Every Breath You Take
60611	Evanescence	Going under
59599	Jennifer Lopez	Jenny from the block
60004	Acdc	Highway to hell

MELODÍAS POLIFÓNICAS

TOP 20

83599	Papi chulo	80002	Lose Yourself
83604	Loca	80056	Insomnia
81690	Bye Bye	81684	Mundian to bach ke
82652	Fiesta Pagana	80269	Freestyler
83584	Bring me to life	80093	Equador
80726	No woman no cry	82172	Barcelona
80277	Nothing else matters	83797	Mas que nada
83188	Real Madrid	80001	In Da Club
83609	Ven ven ven	83228	Samba Adagio
83796	La madre de Jose	83578	(Tambores)

NUEVO 83850 ONCE LAS TAPITAS

ENVÍA **MAXI** Código Polifónica AL **7484**

Ej: envía MAXI 81684 Al 7484 para escuchar "MUNDIAN TO BACH KE" en tu móvil.

NACIONALES

82004	Juanes	A Dios le pido
83598	Mana	Mariposa traicionera
82835	D. Bisbal y E. Gadel	Miénteme
83642	Hombres G	No te escaparas
83290	Alex Ubago & Amaia	Sin Miedo a Nada
83607	Natalia	Besa mi piel
81689	David Bisbal	Rosas y espinas
81687	La oreja de Van Gogh	Puedes contar conmigo
82284	Diego Torres	Color Esperanza
82935	Navajita Plateá	Noches de bohemia

CINE Y TV

80025	The Simpsons
80017	M. Impossible
80096	Pulp Fiction
80043	Terminator
80065	Friends
80143	La pantera rosa
83658	Star Wars
80014	James Bond
80174	Expediente X

NOVEDADES

80045	EMINEM	Without Me
82124	Himno oficial	Atletico De Madrid
82440	Beth	Dime
81691	Ricky Martin	Jaleo
83605	Ainoha	Viva la noche
82605	Luis Aguilé	Es Una Lata El Trabajar
83806	SPS	Another night
81686	UPA Dance	Sambame
82430	Antonio Orozco	Devuélveme la Vida

POP-ROCK

83655	ACDC	Thunders truck
80472	The Police	Every breath you take
80298	Metallica	Master of Puppets
83662	Beyonce & Jay Z	Crazy in love
80293	Bon Jovi	Its my life
83585	Kate Ryan	Libertine
83650	Metallica	Saint Anger
80406	A-HA	Take on me
83653	Tatu	All the things she said
80012	Avril Lavigne	Sk8er Boi

DANCE

83580	Scooter	Weekend
83675	DJ Tiesto	Flight 673
81685	In-grid	Tu es foutu
80642	Depeche Mode	Enjoy the silence
80041	DJ Sammy feat. Yaron	Heaven
82361	Dj Bobo	Chihuahua
83667	Panjabi MC	Jogi
83654	Depeche Mode	Just cant get enough
80554	Daft Punk	One more time
80197	Darude	Sandstorm

También al: 806 52 62 44

FOTOS A TODO COLOR



clikii

Envía **LUX** Código FOTO AL **7484**

Ej: envía LUX 36325 al 7484 y tendrás EL MONO en tu móvil

También al: 806 52 62 33

36304 · 36325 · 35937





























36285 · 36103 · 36329 · 35439 · 35542 · 35563 · 36170
36213 · 36010 · 35497 · 36303 · 36305 · 35506 · 36232



OléMovil.COM





Logos y Tonos compatibles con Alcatel 310, 311, 511, Nokia 2100, 3100, 3210, 3300, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3650, 5100, 5210, 5510, 6100, 6110, 6130, 6150, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6510, 6800, 6810, 6650, 6800, 7110, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8110i, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 8910i, 9110, 9110i, 9210, 9210i, N-Gage, Samsung R200, R210,SGH-N620, SGH-T100, Siemens A50, A55, C45, C55, Cl150, M50, M55, ME45, MT50, S45, S45i, S55, SI55, U10, Sonyericsson P800, R520, R600, T200, T202, T20E, T29, T300, T302, T310, T39, T600, T602, T61, T610, T618, T65, T66, T68, T68i. Tonos compatibles también con Motorola Accompli_A008, T720, T720i, Timeport_250, Timeport_260, V100, V101, V2288, V50, V51, V8088, Nokia 8110i, Samsung R200, R210, TRIUM Aura, Eclypse, Mystral, Odyssey. Logos compatibles también con Nokia 5110, 5130. Salvapantallas compatibles con modelos Nokia adaptados. Polifónicas compatibles con Motorola C350, T720, T720i, V600, Nokia 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage, Panasonic GD87, Samsung SGH-N620, SGH-T100, Sharp GX10, Siemens C55, M55, S55, SI55, U10, Sonyericsson P800, T610, T618. Fotos compatibles con Motorola A830, C350, E380, E390, T720, T720i, V300, V600, Nokia 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage, Panasonic GD87, Sharp GX10, Siemens S55, SI55, U10, Sonyericsson P800, T300, T302, T310, T610, T618, T68, T68i. Todos los juegos del 1005 al 1014 son compatibles con Motorola T720 (salvo 1009, 1014), Nokia 3410, 3510i, 3650 (salvo 1009 y 1012), 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650 (salvo 1009 y 1012), Sharp GX10 (salvo 1009 y 1014), Siemens M50 (salvo 1009), MT50 (salvo 1009), C55 (salvo 1005, 1009 y 1011), Six Raven Shields compatible con Nokia 3510i, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250.Utilizando nuestros servicios, el número de móvil de nuestros clientes queda registrado en una base de datos y podrá ser utilizado posteriormente para el envío gratuito de información y ofertas relacionadas con nuestros servicios de olemovil.com. Conformemente a la ley vigente, puedes darte de baja enviando un correo indicando tu teléfono a info@olemovil.com.Coste del SMS: 0,90€ sin IVA (nº de sms necesario para completar la descarga del contenido: logos, tonos y salvapantallas: 2; Fotos color y polifónicas: 3; juegos: 5). Coste máximo de la llamada a los 806: tfno 1,09 €, móvil 1,36€, IVA incluido.-Apdo. correos 24005 - Madrid (28080).

SGAERMV&M/513/09/9019

SUMARIO Nº135

SUPERJUEGOS

www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco**
Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Damián García Puig, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Informática: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Javier Iturrioz, Daniel Rodríguez, Jasón García, Álvaro García, Ana Márquez** (edición) y **José Luis López** (maquetación)
Sistemas Informáticos: **Victoriano Mosquero**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA 

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grunmeier, Munich. Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51 **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95 **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe. Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media. Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22. Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni. Elisabetta Missoni. Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33. Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa. Tel.: 351 21 385 35 45. Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag. Cordula Nebiker. Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure. New York. Tel.: 1212 599 50 57. Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC. Hisayoshi Matsui, Tokyo. Tel.: 81 3 5259 2681. Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd. Adeline Lam. Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei. Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé. **México**. Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26. 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Bdlbet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (int.)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 2,65 euros. Incluido transporte.
Depósito Legal B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)



EN PORTADA

EDITORIAL



Aunque suene a tópico nos encontramos ante un mes repleto de novedades. Por un lado **Nokia** da el gran salto y se mete de lleno en el mundo del videojuego con una consola portátil potente y prometedora, capaz de manejar entornos poligonales sin ningún rubor tecnológico. No conforme con eso incorpora conectividad *Bluetooth*, perfecta para modos multijugador, las últimas tecnologías en telefonía móvil y servicios *On-line* más que interesantes. Compañías como **Sega**, **Electronic Arts**, **Activision**, **Eidos**, **Ubi Soft**, **THQ** o **Taito** están apostando fuerte por ella. El 7 de octubre saldrá a la venta acompañada de 10 títulos de primer orden. Nosotros ya la hemos probado y os aseguramos que nos ha producido muy buenas vibraciones. No os perdáis el reportaje. Por otro lado os esperan más de 40 páginas con los juegos que irán apareciendo en el mercado los próximos tres meses y que se convertirán, unos más que otros, en los protagonistas de la campaña navideña. Jamás habíamos notado una avalancha igual de lanzamientos y casi todos ellos de brillante porvenir. Para finalizar, este mes de octubre os emplazamos a que no os perdáis el mayor evento lúdico del año, **PlayStation Experience**. Un macro festival con **PlayStation 2** como emblema pero con muchas, muchísimas sorpresas.

<< Marcos García >>

¡¡¡Fiesta en Sevilla!!!



Marcos alias **«teddy bear eyes»** (apodo que tenía **The Elf** en los bares y terrazas de **Sevilla**), tuvo el placer de contar con las Srtas. Auxi y May como guías de la ciudad. Descubrió que, a las 7 de la mañana, nadie se va a dormir. Y si quieres irte, tampoco te dejan. Sólo puedes comer hamburguesas.

Nokia preparó una especie de «túnel del terror» para toda la prensa asistente, con muchas sorpresas y sustos de todo tipo. El *zombie* de la foto tenía tanta cara de bueno que no asustaba demasiado, pero gozaba del mismo color de piel que **Nemesis** tras su intenso verano madrileño.

Los grupos españoles **La Fuga** y **M-Clan**, y los extranjeros **A** y **Staind** fueron la banda sonora de la fiesta. Entre grupo y grupo fueron DJs los que se pusieron a los mandos. Uno de ellos tenía de nombre **DJ Brunetto**, un primo italiano de nuestro pintoresco y narigudo **Nemesis**.

Un gigantesco camión está recorriendo varias ciudades españolas y europeas mostrando al público las cualidades de **N-Gage**. Proponía concursos, sorteos y ofrecía la posibilidad de jugar de primera mano con los mejores títulos que acompañarán la salida de la consola.

Con motivo de la presentación de la consola N-Gage y de la celebración del Totally Board, Super Juegos se fue a la capital andaluza. Aquí tenéis un resumen fotográfico.



Si en foto impresiona, imaginadla delante de vosotros. Esta espectacular pista de nieve artificial se convirtió en el epicentro del **Totally Board**. Como veis en la foto, durante el día se cubrió de una tela para evitar que se derritiera y estuviera demasiado blanda la nieve.

Y por la noche, la competición. Éste es el espectacular aspecto que presentaba la pista, repleta de curiosos ansiosos de contemplar los saltos de los especialistas más reputados del mundo. La iluminación y la puesta en escena, como todo lo demás, realmente fantástica.

Si alguna vez habéis visitado **Sevilla**, conoceréis las dimensiones de la **Plaza de España**. Comparad la pista en esta vista general con la torre de la derecha... En espera de la competición de *Snowboard*, la gente se agolpaba en el escenario para contemplar los conciertos de los diferentes grupos asistentes.

Mientras, al otro lado de los Pirineos...

Nuestro colaborador más «chulesco» se desplazó a **Niza** al **X03**, donde se presentaron todos los próximos y futuros lanzamientos de **Xbox**. En la foto le podemos ver dos veces. La primera con una camiseta *fashion* con tonos fuxia y negro (el segundo de la derecha), y también con una camiseta negra y unos kilos de más (el segundo de la derecha). La clonación humana existe.

NOTICIAS

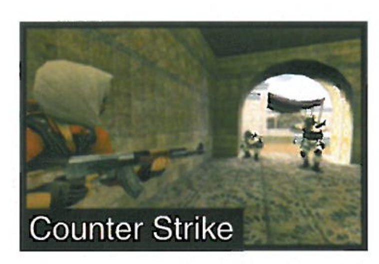
MICROSOFT

X03: Novedades para Xbox desde Niza

Microsoft eligió una playa desierta del sur de **Francia** para celebrar el ***X03*** el pasado día 17 de septiembre. Un evento al que han asistido cerca de 1.000 personas, entre distribuidores y prensa, para presenciar y probar más de 100 novedades para **Xbox**. Juegos como *Halo 2, Dead Or Alive Online* o *Rainbow Six 3*, este último ha sido premiado como mejor juego del *show* **X03**, han dejado constancia de que los desarrolladores están aprovechando el potencial de la consola de **Microsoft**. Por otro lado, la compañía también reveló sus planes para ampliar la comunidad *Live* a seis países europeos a partir del 30 de octubre, y aprovechando la ocasión se celebró el Primer Torneo Continental de *Xbox Live*. El colofón a la fiesta lo puso el grupo de *trip-hop* británico **Massive Attack**, una grata sorpresa para los asistentes.



*Los componentes de la «armada española» que acudió hasta el **X03**, entre los que se encontraba nuestro redactor **Dani3PO**.*



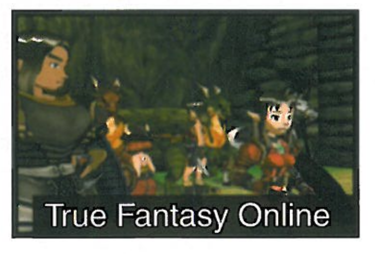
Counter Strike



Halo 2



Rainbow Six 3



True Fantasy Online

SONY C.E.

PlayStation Experience

Sony C.E. va a celebrar un evento espectacular los próximos días 17, 18 y 19 de octubre en el **Palacio Vistalegre** de **Madrid**. Un espacio de 1.800 metros cuadrados que acogerá 500 puestos de juego con más de 100 títulos para **PlayStation 2**, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Gran Turismo 4* o *Pro Evolution Soccer 3* entre otros. El horario de **PlayStation Experience** será de 11:00 a 21:00 horas y el precio de la entrada 6 Euros. En el evento habrá conciertos, actuaciones y competiciones entre otras cosas.



//PlayStation 2 Revista Oficial te regala en su número de octubre un cupón de descuento de 3 Euros para el evento//

Aquí es donde
pedí ayuda a gritos.



Consola de juegos
Móvil. Multijugador.
Los mejores juegos con nuevas funcionalidades
Gráficos 3D-Tecnología Bluetooth
Reproductor MP3-Radio FM estéreo-
Conectividad GSM/GPRS tribanda

www.es.n-gage.com

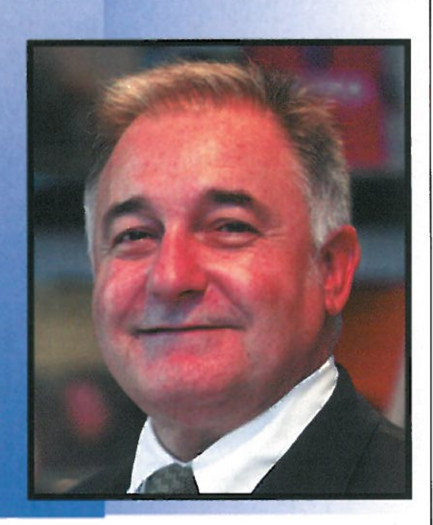
N·GAGE
NOKIA

anyone
anywhere

NOMBRAMIENTO

Vicente Leal, Director Gerente de Ediciones B

La dirección de **Grupo Zeta** ha designado como nuevo Director Gerente de **Ediciones B**, una de las primeras editoriales españolas, a **Vicente Leal Herrero**, nacido en **Barcelona** que se incorporó a **Grupo Zeta** en 1987 como Director de Marketing y Comercial. Asimismo, **Eduardo Luchsinger** ha sido nombrado Subdirector Gerente.



RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO VEXX

Mari Carmen Rivas Ferré (BARCELONA)
Marco A. Sánchez Manjón (BARCELONA)
Pedro Jesús Márquez Rodríguez (MADRID)
José María Mayorga Iniesta (CIUDAD REAL)
Antonio Rodríguez Santos (VALENCIA)
Juan Gaviño García (CÁDIZ)
Antonio Marcos Rodríguez Losada (LUGO)
Ricardo José Lozano Buinho (BADAJOZ)
Alberto Segovia Alonso (CÓRDOBA)
Puri Ruiz Valerio (NAVARRA)
David Fernández López (PONTEVEDRA)
Daniel Morales Pastor (BARCELONA)
Juan Antonio Vera López (ALMERÍA)
Nuria Chamón Jaime (BALEARES)
David Alcalá Santaolalla (MADRID)
José Fco. Pérez Farreras (ASTURIAS)
Miguel Angel Merino Guardiola (MADRID)
Daniel Sancho Gil (ZARAGOZA)
Ismael Calvo Main (GUADALAJARA)
Alberto López Sancho (BARCELONA)

SONY C.E.

PlayStation 2 Plateada y W.R.C. III



Sony C.E. lanza al mercado una nueva edición de su consola, la **PlayStation 2** Plata Satinada. Un modelo de diseño elegante, pero que no sólo basa su atractivo en el aspecto. Por primera vez una **PlayStation 2** lleva el receptor para el Mando a Distancia DVD integrado en la consola, evitando el engorroso proceso de tener que utilizar el receptor externo en la ranura para la *Memory Card*. La **PlayStation 2** Plata Satinada se comercializará junto a un mando *Dual Shock* adicional en un *pack* con un precio estimado de 229 Euros. La compañía también continúa anunciando nuevos títulos como ocurre con el último W.R.C.

W.R.C. III

Tercera edición del juego oficial del Campeonato Mundial de Rallys, es decir, todos los coches, circuitos y pilotos reales estarán incluidos una vez más en la franquicia.



ATARI

Mission Impossible 2

Atari sigue aprovechando el tirón de la licencia *Mission Impossible*. Para esta ocasión ha preparado ***Operation Surma***, un título protagonizado por el agente especial **Ethan Hunt**. El subtítulo del juego viene del nombre de una organización contra la que el protagonista deberá luchar. Su lanzamiento está previsto en diciembre para **Xbox** y **PS2**.



***Ethan Hunt** vuelve a enfrentarse al mal, en esta ocasión representado por Surma Corporation, en **PlayStation 2** y **Xbox**.*

SONY C.E.

Gran Turismo 4

La tensa espera para la llegada del simulador de **Polyphony Digital** a **PlayStation 2** se ve salpicada de vez en cuando por información con cuentagotas. Lo último que ha llegado desde **Japón** es la inclusión dentro del catálogo de vehículos de ***Gran Turismo 4*** de coches clásicos de los 60 y 70, como el **Lotus Europa**, **Renault Alpine** y modelos de **Corvette** y **Alfa Romeo** entre otros. Un nuevo aliciente para el juego.



*Los creadores de la saga **GT** van cumpliendo con cada entrega los sueños de los amantes del mundo del motor.*



ATARI

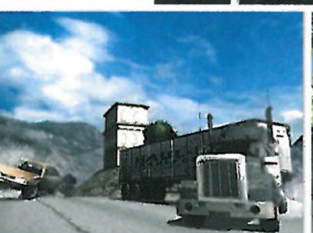
DRIVER 3

//Reflections hace públicas nuevas imágenes del juego//

Aunque no llegará a las tiendas hasta marzo de 2004, la tercera entrega de *Driver* presenta ya un aspecto deslumbrante. Pudimos comprobarlo en nuestro reciente viaje a las oficinas de sus creadores, **Reflections**, donde su fundador y máximo responsable, **Martin Edmondson**, nos hizo una demostración del potente entorno gráfico del juego. Tres ciudades (**Miami**, **Niza** y **Estambul**) acogerán las nuevas aventuras de **Tanner**, donde pilotará auténticos clásicos como el **Renault 5** o el **Citröen 2CV**. Como en las anteriores entregas, ***Driver 3*** ofrecerá tres modalidades de juego (*Take a Ride*, *Undercover* y *Driving Games*), aunque lo que le diferencia de verdad respecto a sus predecesores es la calidad de sus gráficos, en especial el uso de la luz y la física de los coches. Seguro que el resultado final hará que tanta espera haya merecido la pena...









*Como ya hiciera en Driver 2, **Tanner** podrá robar otros vehículos.*



***Reflections** ha reproducido las principales calles reales de las tres ciudades: **Niza**, **Miami** y **Estambul**.*

GRUPO ZETA

CNR y Al Filo de lo Imposible

A partir de octubre la revista **CNR** ofrece una colección única en DVD de los prestigiosos documentales del programa de TVE. **Al filo de lo Imposible**. Doce títulos con sus expediciones más arriesgadas. Cada DVD incluirá material inédito y extras. Además, **CNR** publicará cada mes un amplio reportaje relatando las anécdotas vividas en cada aventura. El primer DVD, gratis con **CNR** de octubre. Los restantes DVD tendrán un precio de 6 Euros, adjuntando el cupón incluido en la revista.

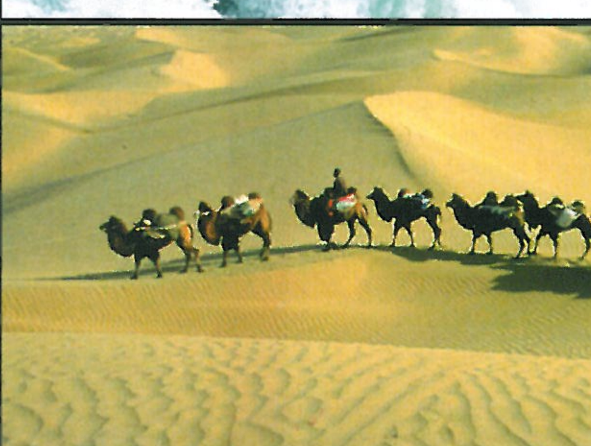


*Revive las espectaculares expediciones de **Al Filo de lo Imposible** con calidad DVD.*



*12 DVD que recogen desde la conquista del **Everest** a la travesía por el inhóspito desierto de **Taklamakán**.*





PlayStation®

EXPERIENCE

NO TE PIERDAS EL MAYOR EVENTO DE OCIO INTERACTIVO

Palacio Vistalegre de Madrid. 17, 18 y 19 de octubre

DISFRUTA CON LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN JUEGOS
EN MÁS DE 500 PUESTOS DE DEMOSTRACIÓN, DESCUBRE TODA LA MÚSICA, MODA, CINE, DEPORTE, ARTE URBANO, COMPETICIONES, Y CONCURSOS DE LA MANO DE PLAYSTATION.
SALTA, CORRE, GRITA, APRENDE, CANTA, PREGUNTA, ESCUCHA, BAILA, RÍE, LUCHA, SIENTE.
VIVE UNA AUTÉNTICA EXPERIENCE.

Venta de entradas

El Corte Inglés

y Tiendas El Corte Inglés
O LLAMANDO AL TELÉFONO 902 400 222
www.elcorteingles.es

http: //es.playstation.com

PS2
PlayStation 2

Patrocinador Oficial del área de juego online

Línea ADSL® Telefónica

N-GAGE

¡A la venta el 7 de octubre!



NOKIA ENTRA EN JUEGO

LA PRIMERA CONSOLA PORTÁTIL QUE INCORPORA BLUETOOTH Y PRESTACIONES ON-LINE

Consola portátil, tenedlo claro. Porque decir que **N-Gage** es un teléfono móvil con el que se puede jugar, es lo mismo que decir que **PS2** o **Xbox** es un DVD con el que se puede jugar.
N-Gage es un potente soporte de entretenimiento, una consola de videojuegos provista de tecnología de vanguardia que, además, está adornada de otras prestaciones. Una de ellas, y sin duda la más importante, es que también es un teléfono móvil Tribanda. Importante porque gracias a esa capacidad de conectarse vía GPRS, **N-Gage** puede integrarse en una comunidad de usuarios virtual y aprovecharse de la descarga de contenidos y del juego *On-line*. Además de teléfono móvil, es un dispositivo *Bluetooth*. Esto significa que puede enlazarse con otras **N-Gage** o con otros dispositivos móviles o fijos vía radiofrecuencia. Esto es mucho más importante de lo que parece, ya que gracias al *Bluetooth*, las partidas multijugador cobran una nueva dimensión. Con **N-Gage** podremos jugar partidas multijugador sin necesidad de ningún tipo de cable, y sobre todo, sin ningún tipo de coste (no hay ninguna red externa que canalice los datos, sino que son las propias consolas quienes lo hacen). Los únicos requisitos serán que cada usuario tenga el juego y que entre ellos no haya más de 10 metros de distancia más o menos. El hecho de que la consola **N-Gage** sea además un teléfono móvil GPRS y un dispositivo *Bluetooth* está hecho exclusivamente para

TOTALLY BOARD

La puesta de largo de la consola y la presentación a los medios europeos se realizó en **Sevilla** el pasado 12 y 13, coincidiendo con el evento **Totally Board** que organiza la propia **Nokia**. Este evento consiste en colocar, una vez al año, una rampa de nieve en mitad de una ciudad europea y celebrar concursos de *snowboard, half-pipe*, conciertos...

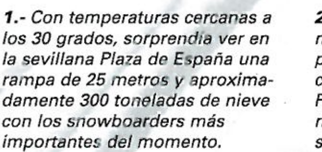


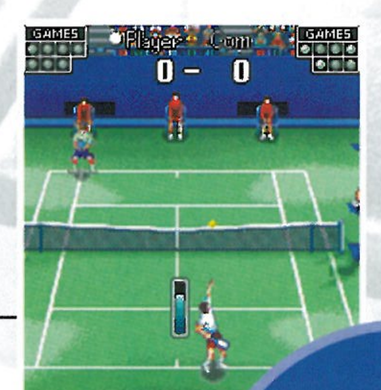


1.- Con temperaturas cercanas a los 30 grados, sorprendía ver en la sevillana Plaza de España una rampa de 25 metros y aproximadamente 300 toneladas de nieve con los snowboarders más importantes del momento.

2.- Desde las 5 hasta las 2 de la mañana (que fue el escaso tiempo que duró el evento), se ofrecieron conciertos de «A», La Fuga, M-Clan y Staind para amenizar el acto. Más de 12.000 personas acudieron al Totally Board.

3.- Además del espectacular snowboard, también hubo una exhibición de deportes de deslizamiento tan impactantes como el freeski o el skate con una selección de los mejores especialistas del mundo.



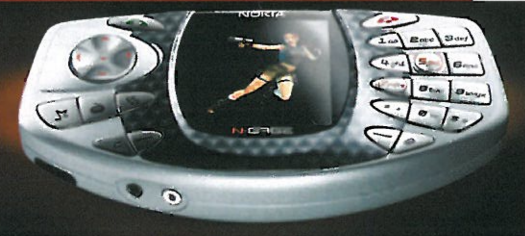


ra escuchar radio o música. De hecho, como teléfono móvil es algo aparatoso, incómodo para muchos (el auricular y el micrófono están en el canto) y tiene prestaciones similares a los móviles de las Series 60 de **Nokia**. Pero como al principio será difícil disociar un aparato fabricado por **Nokia** con la telefonía móvil, lo mejor es dejar este trabajo a sus juegos (que se ofrecen en formato *MultiMedia Card*), y que demostrarán y pondrán a las claras de qué estamos hablando. A partir del mes que viene incorporaremos a **N-Gage** a la familia de consolas de videojuegos que conviven con nosotros día a día, y os ofreceremos las correspondientes *reviews* y *previews* de todos los juegos que se lancen al mercado. **N-Gage** saldrá a la venta el 7 de octubre (la encontraréis en la parte destinada a videojuegos, no la busquéis en telefonía), y a un precio recomendado de 299 Euros. Elevado para ser una consola, pero quizá no tanto teniendo en cuenta todo el «equipaje» que la acompaña.

potenciar su capacidad de entretenimiento más que su capacidad de comunicación. Pero además **Nokia** también ha incorporado otras prestaciones que son más un adorno que otra cosa, aunque no estén exentas de una utilidad considerable. Nos referimos concretamente a la Radio FM y al reproductor de MP3, que aunque no son la razón de ser de este producto, sí que se agradece el poder contar con ellos y rentabilizar la inversión. Pero insistimos de nuevo, más como adorno que otra cosa, porque **N-Gage** está pensada por y para jugar, mucho más que como sistema de comunicación o pa-

BLUETOOTH

Bluetooth es el nombre de un protocolo inalámbrico de transferencia local de datos a través de radiofrecuencia. Las partidas multijugador adquieren en **N-Gage** otra dimensión al ser más rápido que GPRS y no tener coste.



CARACTERÍSTICAS

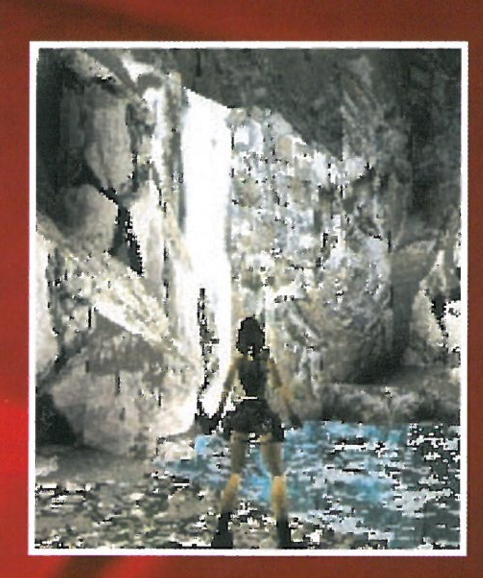
- Procesador de 104 MHz ARM925 MCU.
- Juegos móviles en 3D de alto rendimiento
- Bluetooth
- Reproductor grabador de música digital AAC y MP3 y Radio FM estéreo
- Software para PC Nokia Audio Manager
- Mensajería multimedia
- Correo electrónico (IMAP4, POP3, SMTP, MIME2)
- Contenidos con navegador XHTML
- Triple banda EGSM 900/GSM1800/GSM 1900
- Puerto USB 1.1. secundario para la descarga de música desde PC
- Tonos de llamada en formato MP3, AAC, Midi, WAV
- WAP a través de GPRS
- Peso: 137 g (con batería estándar)
- Dimensiones: 133,7 x 69,7 x 20,2 mm, 139cc
- Auriculares estéreo de alta fidelidad para el reproductor de música, radio FM estéreo, y llamadas de voz (mono)
- Controlador de juego octodireccional Rocker para jugar.
- Antena interna
- Vibración incorporada
- Altavoz IHF para llamadas, sonidos de juegos y música
- Entrada estéreo para grabación de audio (analógica)
- Pantalla gráfica en color de alto contraste iluminada (176 x 208 píxeles) con 4096 colores
- 3,4 MB de memoria interna + tarjetas de memoria externa (32, 64 y 128 MB, disponibles por separado).
- Admite la versión Java 2 Micro Edition (J2ME™)
- Plataforma Series 60 y sistema operativo Symbian
- Duración de batería: 3-6 horas para juegos, 8 horas para música digital, 20 horas para radio, 2-4 horas conversación y 150-200 horas en espera.

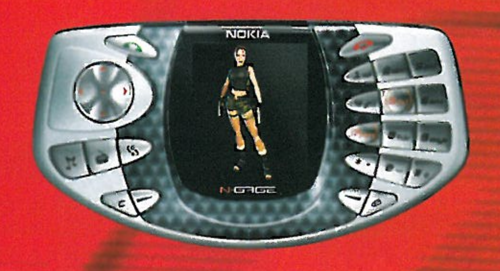


ON-LINE

Si nos conectamos a **N-Gage Arena**, gratuito durante el primer año (salvo los gastos de conexión), podremos bajarnos *videoclips* de momentos determinados del juego, guías de ayuda, trucos, la sombra de otros jugadores para competir con ella, podremos transferir nuestros propios *videoclips*, incluirá *rankings*, nos permitirá crear torneos, etc... Cada usuario tendrá su propio identificativo, para que sus contactos puedan saber si está o no conectado.

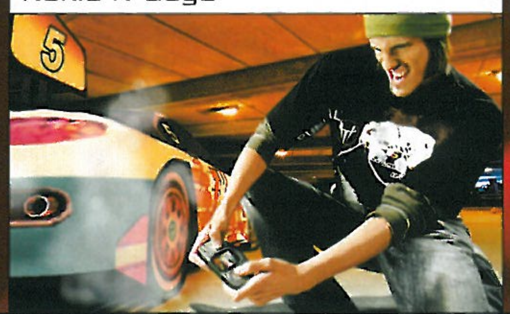






LOS JUEGOS

El mismo día del lanzamiento de la consola, 7 de octubre, **Nokia** pondrá a la venta un total de 10 títulos de las más prestigiosas compañías. **Nokia** ha firmado acuerdos con **Activision**, **Sega**, **Taito**, **THQ**, **Eidos**, **UBI Soft** y más recientemente **Electronic Arts**. El precio de los videojuegos variará entre 39,99 y 44,99 Euros.



TOMB RAIDER
La versión **N-Gage** contará con tres niveles exclusivos y las posibilidades *On-Line*.



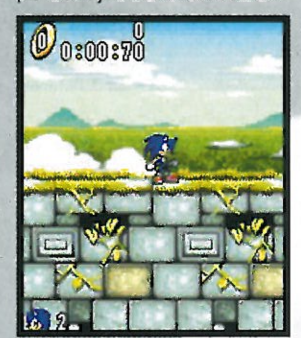
VIRTUA TENNIS
Toda la jugabilidad de la saga y conectividad *Bluetooth* de 2 a 4 jugadores.



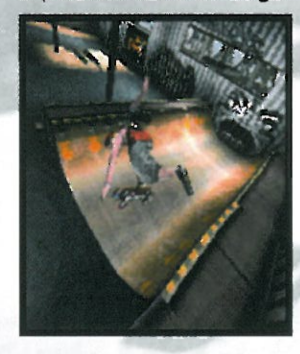
MOTO GP
Potente *engine* 3D, 10 motos a elegir y la posibilidad de 4 jugadores simultáneos.



SONIC N
El gran clásico de las plataformas regresa con cuatro personajes seleccionables.



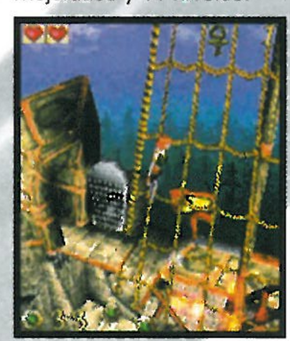
TONY HAWK'S PRO SKATER
El legendario simulador de *skate* pone de manifiesto la potencia 3D de **N-Gage**.



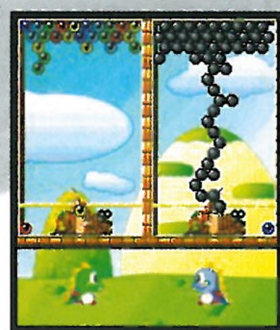
SUPER MONKEY BALL
Jugabilidad y diversión en estado puro con el inconfundible sello de **Sega**.



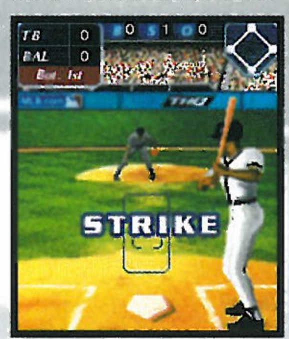
PANDEMONIUM
El clásico plataformas de **PSone** regresa con gráficos mejorados y 11 niveles.



PUZZLE BOBBLE VS.
El mítico *puzzle* de **Taito** permite la participación de hasta cuatro jugadores.



MLB SLAM!
Jugar al béisbol nunca fue tan accesible y *arcade* como en este título de **THQ**.



PUYO POP
Otro *puzzle* legendario al servicio de **N-Gage**. Cuatro modos de juego.

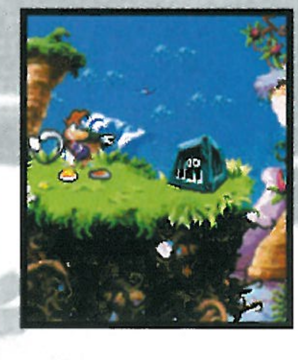


Y ANTES DE NAVIDAD...

SPLINTER CELL
Sam Fisher muestra sus cualidades *stealth* bajo un cuidado entorno 2D.



RAYMAN 3
La mascota de **Ubi** promete 8 mundos, 50 escenarios y modos multijugador.



M. DESAILLY PRO SOCCER
32 clubes, 32 selecciones y la magia jugable de **Bluetooth** para dos jugadores.



TAITO MEMORIES
Tres leyendas de **Taito**: **Super Space Invaders**, **Bubble Bobble** y **Qix**.



RED FACTION
El primer *shooter* en primera persona de **N-Gage**. 12 niveles de acción.



PRÓXIMAMENTE... Para el primer cuarto de 2004 ya se han revelado algunos títulos entre los que merece la pena destacar *Sega Rally*, *Tom Clancy's Ghost Recon* y *Pathway To Glory*.

NEMESIS

STAR WARS [GAMECUBE]

REBEL STRIKE

La tercera entrega de la saga Rogue Squadron está a punto de aterrizar en GameCube, y lo hará cargada de sorpresas...



Y DE EXTRA...

Entre las sorpresas que nos hemos encontrado al bucear entre el menú *Debug* de la *beta* de ***Rebel Strike*** están, nada menos, que las tres recreativas clásicas de *Star Wars*. Las vectoriales *Star Wars* (1983) y *Empire Strikes Back* (1984) y la isométrica *Return Of The Jedi* (1984).

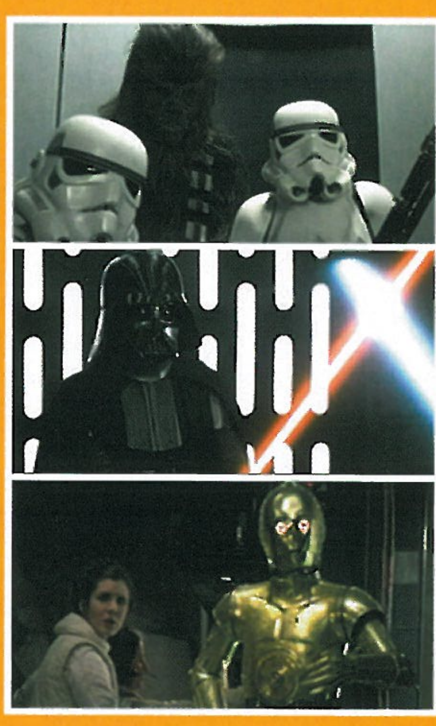




//Factor 5 vuelve a recrear el universo SW//

Cuando parecía imposible superar lo conseguido con *Rogue Leader*, los alemanes **Factor 5** vuelven a sorprendernos con su pericia a la hora de programar para **GameCube** y su absoluta veneración por la saga *Star Wars*. En ***Rebel Strike***, tercer capítulo de *Rogue Squadron*, los autores de *Turrican* vuelven a inspirarse una vez más en segmentos clásicos de la trilogía *SW* para producir una nueva obra maestra. ***Rebel Strike*** te permitirá revivir momentos inolvidables de la saga galáctica como el rescate de la princesa **Leia** en la Estrella de la Muerte o la persecución en *speeder bike* a través de los densos bosques de *Endor*. Durante unos días hemos tenido la ocasión de probar una *beta* de ***Rebel Strike***, muy propensa a «colgarse», bastante reveladora. En su interior hemos encontrado pequeñas maravillas como las tres recreativas originales de *Star Wars* (un extra de auténtico lujo) y todo el *Rogue Leader* para ser disfrutado en modo Cooperativo. A lo largo de 13 niveles, pilotarás todo el repertorio de vehículos de *SW* (desde el Halcón Milenario al *Tie Bomber* o el *AT-ST*), subirás por primera vez al lomo de un *Tauntaun* y derribarás un *AT-AT* con la única ayuda de un garfio, un sable láser y una granada termal (como inmortalizó **Luke** en *El Imperio Contraataca*). ***Rebel Strike*** parece a primera vista un simulador de vuelo, pero también es un excitante *arcade* repleto de extras y fases especiales que reproducen desde una nueva perspectiva de míticas secuencias de *Star Wars*. Todo ello con unos gráficos increíbles (aún más depurados que los de *Rogue Leader*), sonido Dolby Digital 5.1 y, por primera vez, se han incluido secuencias de vídeo extraídas de la trilogía. El arrollador éxito de *Rogue Leader* y la promesa de participar en el universo *Star Wars* como nunca se ha hecho, hacen preveer que estamos ante uno de los *Best-Seller* de estas navidades. Seguro que más de uno se compra la **GC** sólo por este juego...



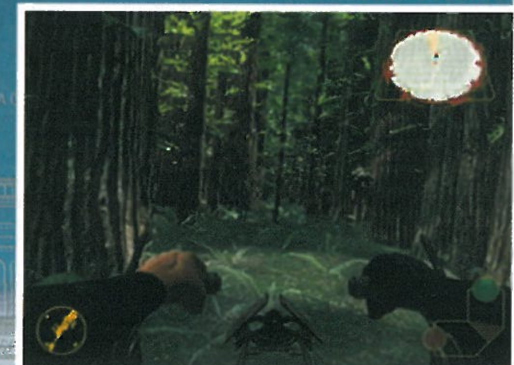


Rebel Strike es el primer videojuego en ofrecer secuencias de vídeo extraídas de la trilogía clásica de *Star Wars*. Además, lo hace con calidad de imagen DivX, aunque aún no se sabe si incluirá el doblaje original.



En las misiones extra podrás revivir momentos legendarios de la trilogía Star Wars como el rescate de la princesa Leia (con la posterior fuga por el triturador de basuras).







R. DREAMER

Resident Evil [PS2] OUTBREAK

Se acerca la hora de la verdad para sentir todo el terror a través de la Red

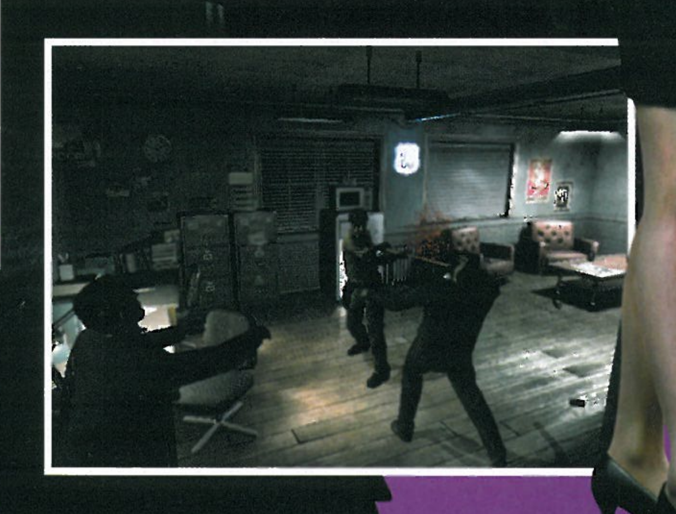




Capcom quiere dar el salto definitivo con la saga que mayor éxito le ha reportado en los últimos años, *Resident Evil*, para entrar en el incipiente universo de los juegos *On-line* para consola. Hace tiempo que se sabía la noticia, pero hasta la fecha no se habían tenido noticias concretas al respecto, tan sólo rumores y divagaciones de cómo podría ser un *Resident Evil* en red teniendo en cuenta las posibilidades que ofrece dicho entorno para un género como el *Survival Horror*. Aunque todavía no ha quedado muy claro si el juego llegará definitivamente a **Europa** debido a la incompatibilidad con la red de **Sony**, un problema en el que los desarrolladores de **Capcom** están trabajando a marchas forzadas para que los jugadores del Viejo Continente no nos quedemos sin nuestra particular ración de terror colectivo. Porque ***Resident Evil Outbreak*** nos presenta una aventura en la que los participantes tendrán que colaborar y combinar su esfuerzo para resolver en equipo los desafíos y *puzzles* diseñados para ser resueltos en grupo. Sin duda, ésta será la principal característica de un juego que acepta un total de cuatro personas de manera simultánea, que pueden elegir entre ocho personajes distintos. **Kevin**, un oficial de policía de *Raccoon City*, el único que comienza el juego con una pistola. **George**, el mejor doctor del hospital de la ciudad, hábil mezclando hierbas. **Yoko**, una misteriosa joven japonesa que puede acarrear más objetos que los demás gracias a su mochila. **Mark**, un ve-



Cada personaje puede ser clave a la hora de resolver determinados desafíos del juego, aprovecha sus habilidades.








Tras el desastre provocado por el T-Virus un fuego asola la ciudad tomada por los zombis.

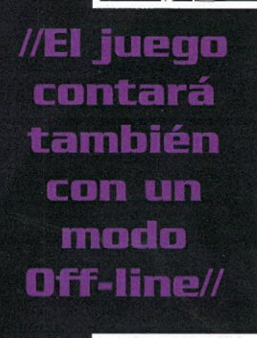


Aquí tenemos a los zombis emulando al mismísmo Michael Jackson en Thriller.

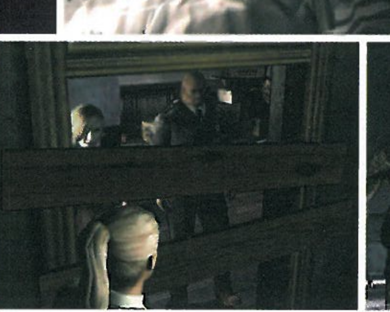
Con ocho basta

El elenco de protagonistas que podemos seleccionar en ***Resident Evil Outbrek*** nos pone frente a ocho personas «corrientes» de *Raccoon City*. Cada una tiene una serie de habilidades características que tendremos que tener en cuenta a la hora de formar el equipo de cuatro personas. Si se combinan los personajes con inteligencia será mucho más fácil huir de la debacle que asola *Raccoon City*.

terano de la guerra de **Vietnam** que trabaja como guarda de seguridad, es muy útil a la hora de defenderse de las hordas de zombis. **Cindy**, una camarera que posee un maletín para transportar objetos. **David**, un fontanero capaz de combinar piezas para crear nuevas armas. **Jim**, un trabajador del ferrocarril aficionado a resolver enigmas. Y por último **Alyssa**, una reportera especialista en abrir cerraduras. Junto a este grupo de protagonistas hay también infinidad de personajes no controlados por el jugador que aportan gran riqueza al juego ya que pueden ayudarnos, pedir ayuda, transformarse en monstruos y una tremenda variedad más de acciones. De cualquier forma, ***Resident Evil Outbreak*** incluirá un modo para un solo jugador en el que no hace falta conectarse a **Internet**.



//El juego contará también con un modo Off-line//




Algunos escenarios nos traerán a la memoria otros títulos de la saga como Resident Evil 2.

NEMESIS

Out Run 2

[XBOX / COIN-OP]

Sega recupera la más legendaria coin-op de conducción de la historia en una secuela inicialmente pensada para los salones recreativos, pero que podría llegar a Xbox en el 2004...



Además del Testarossa del Out Run de 1986, esta secuela permite pilotar otros modelos de Ferrari.





Antes de iniciar la partida, es posible optar entre una conducción realista o disfrutar de espectaculares e interminables derrapes que te dejarán con la boca abierta.



La última edición de la feria **JAMMA** fue el escenario de la presentación en sociedad de esta secuela del mítico *Out Run*, obra de **AM2**. Al estar construida sobre una placa *Chihiro* (del que se basa el *hardware* de **Xbox**) es más que probable que a principios de 2004 podamos disfrutar de ***Out Run 2*** en la máquina de **Microsoft**. Por ello, nada mejor que poneros los dientes largos con unos cuantos detalles de esta nueva maravilla de **Sega**. Si el *Out Run* de 1986 inmortalizó para siempre el *Ferrari Testarossa*, su secuela permite pilotar seis vehículos de la escudería del caballito rampante: *F-50*, los míticos *Dino 246GTS* y *365 GTS/4 Daytona*, el *Testarossa* y dos deportivos más aún por desvelar. Ofrecerá 4 modalidades de juego: *Out Run*, el tradicional modo que consiste en llegar a la meta antes de que el crono llegue a cero; *Time Attack*, un *Versus* pa-

//AM2 firma la secuela de su recreativa más memorable//

LA WEB DE AM2



La página web del equipo liderado por **Yu Suzuki** prefiere mantener un aura de misterio alrededor de ***Out Run 2***. De momento sólo se ha hecho oficial el nombre de los tres primeros escenarios (*Palm Beach*, *Deep Lake* y *Alpine*) y los tres primeros vehículos. En las próximas semanas se irán desvelando nuevos aspectos del juego. Podréis descubrirlo en: www.sega-am2.co.jp/outrun2/index.html



Como es costumbre en Out Run, los escenarios cobran tanta importancia como el coche.







Como gran novedad, se ha incorporado dos vistas en primera persona.

Out Run

START

Pese a los 17 años transcurridos, ninguna otra recreativa de conducción ha logrado superar en carisma y popularidad a *Out Run*. Su banda sonora y la imagen de la pareja sobre el *Testarossa* son dos iconos de la industria del videojuego.

ra 4 usuarios y el innovador *Heart Attack*. En este último deberemos seguir los mandatos de nuestra pasajera, quien adopta un papel más activo que en el clásico de 1986. El *scaling* ha dado paso a un lujoso y suave (60 *fps.*) entorno poligonal, con múltiples escenarios distribuidos en pirámide, permitiendo al jugador elegir su propia ruta (como en la recreativa original). *Fans de Out Run*, calentad motores...



Entre los seis vehículos de la escudería Ferrari hay auténticos mitos de la talla del Dino 246GTS (en pantalla), el 365GTS/4 Daytona o el más moderno F-50.

japón japón japón

CALIDAD SQUARE ENIX
Nos encontramos ante el RPG más bello y colorista de **GBA**

El diseño de los escenarios nos trae a la memoria al mítico Seiken Densetsu 3.

Sword Of Mana

Square Enix da una lección al resto de compañías desarrollando un remake de enorme calidad y belleza

Género > Action RPG Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Square Enix Programador > Square Enix

Los orígenes de *Sword Of Mana* se remontan a 1990, cuando **Squaresoft** y **Sunsoft** lanzaron el primer *Seiken Densetsu* para **Game Boy**. A **Estados Unidos** llegó con el nombre de *Final Fàntasy Adventure* (cuestiones de *marketing*, suponemos), mientras que **Europa** lo recibió con los brazos abiertos bajo el título de *Mystic Quest*. El juego tuvo poco éxito, pero muchos amantes de los RPG lo consideraron pronto una joya del género, sólo apta para sibaritas. Ahora, este juego llegará totalmente rediseñado en diciembre, con el nombre de ***Sword Of Mana***. El argumento es bastante simple, tenemos al héroe de 17 años que presenció el asesinato de sus padres hace cinco años. Éste es esclavizado y convertido en Gladiador para *Grans*, territorio del cual es líder el asesino de sus padres. Tras liberarse, se le encomendará la tarea de proteger al Árbol Mana del poder maligno. La heroína del juego también tiene 17 años, y es descendiente de la tribu Mana. Vivió hasta los 10 años en el pueblo secreto de la tribu, hasta que el anciano del poblado le ordenó que viajara por el mundo para cumplir una misión. Ambos cruzarán sus caminos al principio del juego.
Los combates de ***Sword Of Mana*** serán como los de un *Action RPG* cualquiera. En ellos podre-



FINAL BOSSES
Este murciélago gigante será el primer jefe final de ***Sword Of Mana*** de **GBA**. El número total de *final bosses* asciende a 14.

QUIERO SER TU HÉROE
Al principio del juego podremos elegir el nombre de nuestro héroe y heroína.

EL CONEJO NICOLO
Encontraremos a este conejo en muchas de las ciudades. Él se encargará de vendernos los *items*.

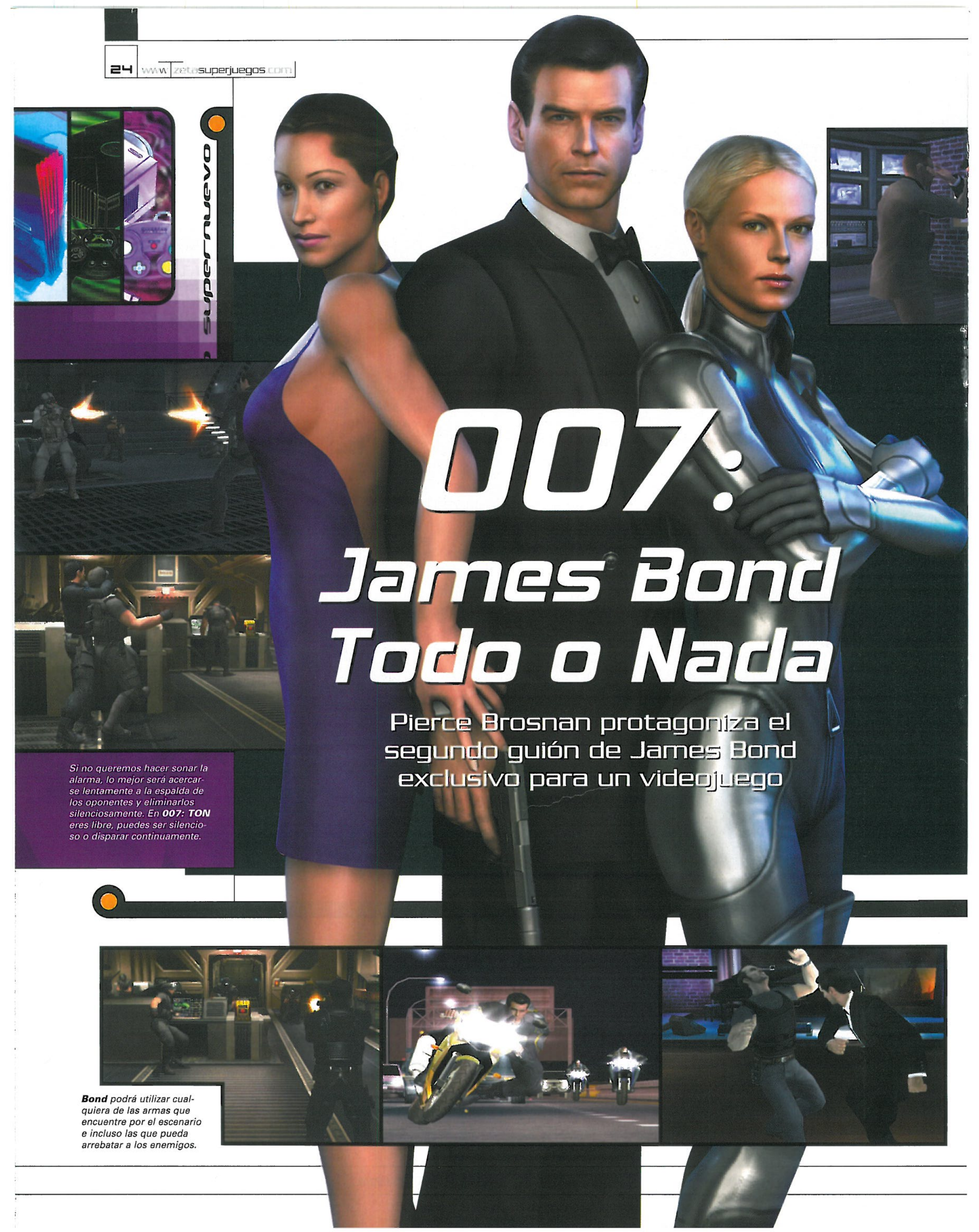
Los combates

El sistema de luchas se ha rediseñado por completo. Estamos ante un *Action RPG* con combates en tiempo real muchísimo más amenos que los combates por turnos. Sólo podremos controlar a un personaje, los demás serán controlados por el ordenador. Se podrá escoger combate a cuerpo con todo tipo de armas o con magia.

Deberás desempeñar 14 oficios diferentes, cada uno con su propio vehículo.

mos escoger todo tipo de armas (espadas, hachas, arcos...), seleccionar entre distintos estilos de magias elementales y, por supuesto, realizar devastadores ataques especiales tras haber acumulado la suficiente cantidad de energía. Además, se ha incorporado un modo multijugador como en el resto de juegos de la serie. Vía Cable *Link*, dos amigos podrán disfrutar de esta genial aventura (suponemos que uno controlando al personaje principal y el otro al que normalmente es controlado por el ordenador). En pocas ocasiones veremos en **Game Boy Advance** unos escenarios tan coloridos y detallados como en ***Sword Of Mana***. El diseño del mapa es muy parecido a *Secret Of Mana* y los diseños de los personajes recuerdan a los de *Seiken Densetsu 3*. Incluso podríamos decir que llegan al nivel de lo visto en **PSone**. Estamos ante un mundo colorista, precioso, sacado de un cuento de hadas. Un diez para **Brownie Brown**. Además, el apartado sonoro no se queda corto. **Kenji Ito**, que algunos conoceréis por haber compuesto las bandas sonoras de juegos como *Chocobo Racing* o *SaGa Frontier*, vuelve a tocar la batuta para componer la BSO de ***Sword Of Mana*** como ya hizo hace trece años con *Mystic Quest*. Si una cosa está clara, es que éste es un juego que encantará a todos los amantes de la saga y, en general, a cualquier jugón que se precie. Siendo optimistas, sólo nos queda esperar a principios de 2004. **VAULAN**

//Sword Of Mana aparecerá en España a principios de 2004//



007: James Bond Todo o Nada

Pierce Brosnan protagoniza el segundo guión de James Bond exclusivo para un videojuego

*Si no queremos hacer sonar la alarma, lo mejor será acercarse lentamente a la espalda de los oponentes y eliminarlos silenciosamente. En **007: TON** eres libre, puedes ser silencioso o disparar continuamente.*

***Bond** podrá utilizar cualquiera de las armas que encuentre por el escenario e incluso las que pueda arrebatar a los enemigos.*

¿NEED FOR SPEED?

Todos los niveles de conducción de **007: TON** han sido creados por el grupo de programación encargado de la saga *Need For Speed*

Si pulsamos el botón de ataque en el momento justo, haremos un Reversal al oponente.

Personajes

Al no estar basado en ninguna película protagonizada por **James Bond**, **EA Games** se ha permitido el lujo de incluir míticos personajes como el famoso «Tiburón» sin venir a cuento. Para vencerlo tendremos que electrocutarle. Resiste todos nuestros puñetazos.

//La palabra que mejor define a 007: TON es «espectacular»//

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-Rom/Mini DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Games País > Estados Unidos

Desde la aparición de *GoldenEye* para **Nintendo 64**, creado por los genios británicos de **Rare**, el listón de calidad de los títulos protagonizados por **James Bond** no ha hecho más que subir. En un principio, **Electronic Arts** siguió los cánones impuestos por **RareWare** al representar un guión original protagonizado por **Bond** en una perspectiva en primera persona con *007: Agente en Fuego Cruzado*. Más tarde, *007: Nightfire* evolucionó el concepto de *AEFC*, con más escenarios y posibilidades. Ahora, **EA** ha decidido hacer el desarrollo de ***Todo o Nada*** en tercera persona, aprovechando todas las posibilidades que eso conlleva. La espectacularidad de cada una de las escenas jugables y no jugables del juego ha aumentado considerablemente, así como el control y las posibilidades de **Bond**. Ahora, el personaje interpretado por **Pierce Brosnan** es capaz de utilizar todo tipo de armas, incluídas las dejadas por los cadáveres de los enemigos, luchar, hacer uso de la infinidad de artilugios de «Q» y hasta esconderse en las sombras y atrapar a los enemigos sin ser visto, emulando al mismísimo **Solid Snake**. Las luchas han sido cuidadas especialmente, incluyendo dos tipos de ataques diferentes (puño alto y puño bajo), llaves, golpes que sólo pueden realizarse estándo junto a determinadas zonas y hasta espectaculares *Reversals*. Dependiendo de nuestras armas y las del contrario, podremos atacar con la culata de un rifle, golpearle con su propia arma en la cara y, dependiendo de nuestra posición, podremos asfixiar lentamente al enemigo, darle unos toquecitos en el hombro con el dedo índice y golpearle después e incluso agarrar su cabeza y golpearla contra una mesa o pared. Como no podía ▸



//TON será más espectacular que cualquiera de las entregas cinematográficas de 007//

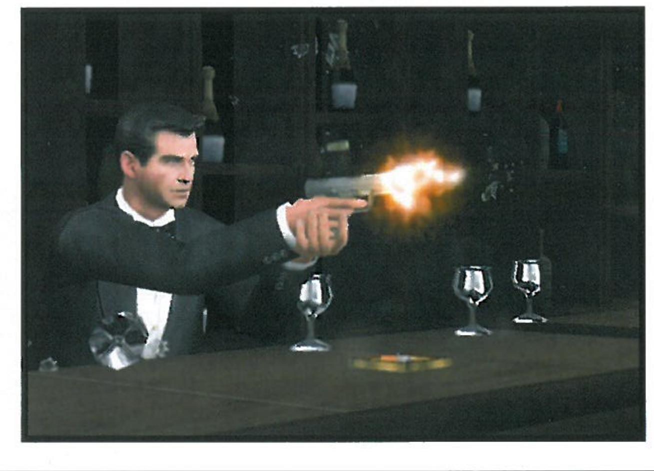
Conducción

Aproximadamente, un 40% del juego se desarrollará sobre ruedas. Los creadores de la saga *Need For Speed* han sido los artífices de los espectaculares niveles de conducción de ***007: Todo o Nada***.





*Las escenas jugables y las impresionantes secuencias generadas por el motor de la consola (en las que se incluyen todo tipo de efectos especiales como la cámara lenta) se suceden continuamente en el título de **Electronic Arts**, dando a la aventura un dinamismo nunca antes experimentado con un juego protagonizado por el famoso agente secreto **James Bond**.*



▶ ser de otra forma, al igual que en los anteriores títulos (y en todos los filmes inspirados en la obra de **Ian Fleming**), ***007: Todo o Nada*** también incluirá niveles de conducción, en los que viviremos las más espectaculares persecuciones a lomos de una moto **Triumph Daytona 600**, un **Porsche Cayenne** y un **Aston Martin Vanquish**. Nada menos que el equipo encargado de dar vida a la saga *Need For Speed* es el artífice de dichos niveles, que constituirán un 40% del total de la aventura. El otro 60% estará compuesto por diferentes niveles en los que pondremos a prueba la puntería de **Bond**, su habilidad como luchador, su pericia utilizando artilugios de «Q» y hasta su experiencia como masajista, que en un nivel nos servirá para entrar tranquilamente por la ventana de una casa. Técnicamente, se ha puesto al límite el *hardware* de las tres consolas de 128 *bits*, entre las que encontraremos muy pocas diferencias; el motor de ***007: Todo o Nada*** presenta una solidez impresionante, un *frame rate* estable y suave y un detalle, especialmente en el caso de las caras, que supera al de la mayoría de los títulos similares disponibles actualmente en el mercado. Te guste o no el «chulo» de **James Bond**, su siguiente aventura promete ser la más espectacular, divertida y variada que ha vivido nunca el agente **007**, tanto en el celuloide como en el entorno lúdico, con una calidad que supera definitivamente a la del gran *GoldenEye* de **Rare**. ➜ DOC






Dark Chronicle
PlayStation 2
Dark Chronicle
12+



super nuevo

Pro Evoluti

Un paso más hacia la absoluta perfección en uno de los eternos candidatos al trono

MÁS REAL
Sin límite de expulsados o lesiones. Hay ley de la ventaja y se pitan las manos

La inteligencia artificial en PES3 es tan increíble que parece que aprenden de nuestra forma de jugar.

Más retos

Aunque las pruebas son más o menos las mismas, los retos han sufrido importantes cambios en su estructura y en el diseño de las pruebas. Son mucho más divertidos y para completar todos, deberemos demostrar un dominio importante de todos los aspectos del juego.





Para saber hasta qué punto se han mejorado las animaciones, sólo hay que poner la repetición y fijarse cómo cambia la cara del jugador: mueven los ojos, la boca, etc.



Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > KCET País > Japón

Aunque que *FIFA Football 2004* ha mejorado mucho, muchísimo respecto a la anterior entrega, que no teman los fanáticos del fútbol de **Konami** porque ***Pro Evolution Soccer 3*** también ha elevado su propio techo y el duelo volverá a ser bastante reñido. Por empezar por algún sitio, ***PES3*** será un calco del *Winning Eleven 7* japonés y es la primera gran noticia que podemos anticipar. Salvo el tema *On-line*, todo es idéntico, desde el aspecto gráfico hasta la velocidad o el estilo de juego. Pero esa es sólo la última de las muchas sorpresas que encierra esta nueva entrega.

Si comparamos ***PES3*** con *PES2* encontramos muchas e importantes diferencias. El nuevo motor gráfico ha permitido mejorar las animaciones y texturas, y el realismo es casi total. Ahora, por ejemplo, podemos apreciar la musculatura y hasta las gesticulaciones faciales (enfado, rabia, etc.) de los jugadores. Pero donde ***PES3*** alcanza cotas de perfección indescriptibles es en la rediseñada animación de los jugadores y, por supuesto, no nos referimos sólo a los movimientos o regates especiales. Cualquier control del balón, los forcejeos entre jugadores, los pases al hueco y demás circunstancias del juego, jamás parecen una rutina ni algo mecánico. No hay remates iguales, los rechaces son tan caprichosos como en cualquier partido. Es el menos automático de todos los juegos que

//Por primera vez, la versión europea no desmerece en nada de la entrega japonesa//

on Soccer 3

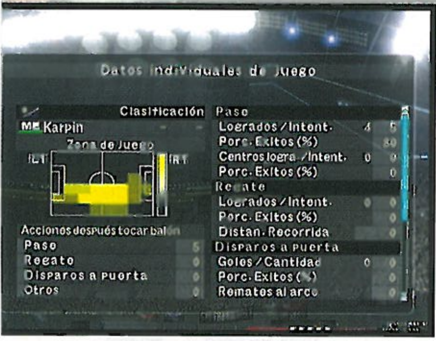
ESPECIAL FÚTBOL

Para lograr un gol hay que jugar de verdad. La suerte puede influir, pero casi siempre ganan los mejores.

Más equipos

Como el punto más fuerte del juego es la *Master League*, **Konami** ha decidido ampliar el número de clubes hasta 60. Sólo hay cuatro con todas las licencias y son italianos, pero los españoles podemos alegrarnos por la presencia de cuatro nuevos equipos de nuestro país. Real Sociedad, Celta, Atlético y Betis se unen a los tradicionales Real Madrid, Deportivo, Barça y Valencia.

PUNTOS ML
Con los puntos de la *Master League* podremos comprar cosas curiosas.



Con las nuevas estadísticas podemos conocer el rendimiento de cada jugador.

hemos visto hasta la fecha. Pero si importantes son las mejoras gráficas no lo son menos las estructurales o el nuevo estilo de juego. Se han incorporado más clubes y se ha modificado la estructura de la *Master League* ampliando las categorías (4 divisiones) y el número de competiciones. Sin ser exactamente como una temporada normal de un equipo como el Madrid o el Barça, ahora es más parecido a una Liga con partidos de Copa del Rey y de Europa intercalados. También se ha modificado el sistema de puntuaciones y fichajes, y se puede jugar la *Master* con varios jugadores simultáneos. Ha cobrado más importancia el tema del cansancio y ahora sí que se notará el número de partidos que juguemos.

En lo que se refiere al estilo de juego, en ***PES3*** hay que jugar de verdad y mover el balón constantemente. Más presión, rivales bastante más inteligentes, mayores diferencias entre jugadores buenos y malos, porteros aún mejores... Todo ello convierte a ***PES3*** en uno de los modelos a seguir por el resto de juegos de fútbol. En esta ocasión hasta han mejorado el tema de los nombres de los jugadores y hasta los locutores. Impresionante. ➜ DE LÚCAR

supernuevo

FIFA Football

Electronic Arts busca ser el líder absoluto dentro del fútbol

La campaña promocional está apadrinada por Del Piero, Henry y Ronaldinho.

Genero > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Sports País > Canadá

Desde hace más de diez años, el comienzo de la temporada futbolística siempre está ligado al lanzamiento de un nuevo programa de la conocida saga *FIFA*. Esta entrega es la cuarta aparecida para **PS2** y la tercera para **Xbox** y **GameCube**. Las tres versiones tienen muchos rasgos en común, sin embargo tan sólo la creada para la consola de **Sony** ofrece la posibilidad de jugar a través de **Internet**. La citada consola es también la única que permite importar datos de *Total Club Manager* (un programa de gestión futbolística de la propia **Electrónic Arts**, que incluye equipos de hasta segunda división B). Aunque se trata de una primera experiencia en la red, está previsto que puedan disputarse partidos amistosos y torneos por eliminatorias. Esta limitación no es obstáculo para que, fuera de **Internet**, todas las versiones dispongan de la habitual variedad de competiciones. Además, se incorpora un modo Carrera que permite actuar como un *manager* y, a la vez, llevar el control de los jugadores. En la campaña publicitaria se sigue la línea de la entrega de 2003, incluyendo a tres jugadores en todos los países en lugar de la individualización en función de la zona a la que va dirigido. Para esta ocasión, los padrinos elegidos han sido **Henry**, **Ronaldinho** y **Del Piero**, que sustituyen a **Roberto Carlos**, **Giggs** y **Davids**. Entre las grandes novedades hay que destacar un nuevo sistema de control de pases con el que, en la misma línea del empleado en la saga *Madden*, se pretende controlar tanto al jugador que va a efectuar el pase como a los posibles receptores que buscan el desmarque. Los cambios también afectan a los saques a balón parado, especialmente a aquellos en

PS2






2004

La opción para disputar partidos a través de **Internet** y la de importar datos de un programa de *Manager* sólo están disponibles en la versión para **PS2**.

SÓLO PARA PS2





Un año más los comentarios correrán a cargo de Manolo Lama y Paco González. Además, se incorporan cánticos personalizados de las diferentes aficiones.









Como una foto

La reproducción de las grandes estrellas de cada equipo es realmente increíble. Aspectos como los peinados, el color de las botas o la complexión física están muy cuidados.







//Las principales novedades se producen en PS2//



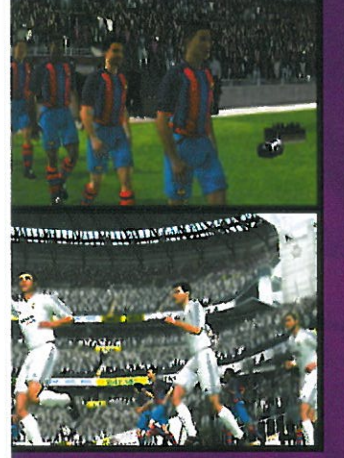
ESTADIOS
Mientras que en *FIFA 2003* tan sólo se incluyeron 2 estadios españoles (Bernabeu y Camp Nou), en esta ocasión se recogen cinco.



BALONES AL ÁREA
En los saques a balón parado se ha incorporado la posibilidad de ganar la posición gracias a la lucha en el área.

los que pueda colgarse el balón al área. En los mismos, se puede luchar a brazo partido con los defensas para lograr una situación ventajosa a la hora del remate. Las novedades en el control no se quedan aquí, ya que los programadores quieren potenciar la protección del balón y los cambios de ritmo como recursos para rebasar al rival. Donde no hay ninguna duda del éxito de **Electronic Arts** es en la reproducción gráfica de los jugadores. Las grandes estrellas de cada equipo han sido reflejadas con todo lujo de detalles, consiguiendo un efecto realmente increíble. La inclusión de más estadios españoles (cinco en total), de cánticos individualizados y de los comentarios de **Manolo Lama** y **Paco González**, en todas las versiones, son otros elementos a tener en cuenta en una de las grandes apuestas de la presente temporada. **CHIP&CE**







El engine y las opciones incluidas en ambos juegos son idénticos, por lo que sólo cambia la individualización de cada club.



Club Barcelona



La configuración de botones empleada en el juego es muy similar a la utilizada en la saga Pro Evolution Soccer de Konami.



DEL PRIMERO AL ÚLTIMO **Saviola** o **Ronaldinho** (al fondo) son dos ejemplos de la reproducción física de los jugadores.



UN POCO DE HISTORIA El programa permite rememorar a jugadores tan importantes como **Romario** o **Koeman**.



EDITOR El Editor ofrece grandes posibilidades gracias al enorme tipo de detalles que pueden modificarse.

Codemasters personaliza el mismo programa

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Codemasters Programador > Codemasters País > Reino Unido

En Reino Unido es bastante habitual, sobre todo en **PC**, la aparición de títulos en los que un club de fútbol es el único protagonista. Sin embargo, en **España** tan sólo contábamos con el antecedente de *Barça Manager*, un programa más que discreto en el que el objetivo era gestionar al Fútbol Club Barcelona. **Codemasters** ha recogido esta idea y la ha aplicado a algunos de los equipos más importantes del viejo continente. Entre los escogidos, se incluyen dos clubes españoles; el Real Madrid y, de nuevo, el Barcelona. Sin embargo, en esta ocasión, cambia radicalmente la mecánica siendo el núcleo central del juego el control de los jugadores sobre el terreno. En este sentido mencionar que, aunque aún faltan bastantes aspectos por finalizar, la configuración de botones a la que hemos tenido acceso recuerda mucho a la empleada en la saga *Pro Evolution Soccer*. La base técnica de los programas protagonizados por el Madrid y el Barcelona es exactamente igual, por lo que las diferencias se limitan a la personalización tanto de los jugadores como de otros elementos adicionales. Entre estos elementos, destaca una serie de documentos gráficos en los que se pueden ver desde una completa información de los miembros de la actual plantilla, hasta imágenes de momentos importantes en la historia de ambos clubes (celebraciones de triunfos, alineaciones inolvidables,

//Real Madrid y Barcelona cuentan con un programa personalizado//

Football





Real Madrid





Destaca la reproducción física de los jugadores de ambos equipos.



COMPETICIONES
La liga española y una liga europea son las competiciones predefinidas incluidas en el juego.



DEL PRIMERO AL ÚLTIMO
Se reproduce fielmente desde las grandes estrellas a los habituales suplentes. **Portillo** es un ejemplo.



UN POCO DE HISTORIA
Entre los documentos gráficos, el gol de **Mijatovic** que dio al Madrid la séptima Copa de Europa.





para diferentes clubes europeos

jugadores que crearon escuela, etc.). En cada programa se pone especial hincapié en reproducir fielmente a sus propios jugadores, buscando que todos y cada uno de ellos sean perfectamente reconocibles. Prueba de ello es que es fácil distinguir a los suplentes habituales, ya que en otros programas son reproducidos de forma aleatoria haciendo que cualquier parecido con la realidad sea pura coincidencia. La actualización de plantillas es otro de los puntos fuertes de ambos programas, pues las *betas* a las que hemos tenido acceso ya tienen en cuenta los descartes de última hora que se han llevado a cabo en sendas plantillas. Los estadios constituyen otro de los elementos en los que se ha puesto especial cuidado, ya que se ha buscado una exacta reproducción tanto del Nou Camp como del Santiago Bernabeu. Además, se pretende plasmar el ambiente que se respira en cada uno de ellos, por lo que se han incorporado gritos y cánticos específicos de cada afición. Sin duda, estamos ante un producto especialmente concebido para los simpatizantes de cada uno de los equipos, aunque esto no es obstáculo para que en algunos de los modos incluidos también se pueda controlar a otros clubes, tanto españoles como de diferentes nacionalidades. **CHIP&CE**







supernuevo supernuevo supernuevo

El Señor
El Retorno Del Rey

A escasa distancia del estreno de la película, EA GAMES lanza su espectacular videojuego multiplataforma

Versión para GBA

El ***Retorno Del Rey*** también pasará por la portátil de **Nintendo** con 8 personajes, un nuevo sistema de sonido y un modo Cooperativo con el Cable *Link*. Asimismo, habrá contenidos secretos disponibles al conectarse con **GC**.



El Retorno Del Rey presenta un desarrollo menos lineal y mucho más variado que su antecesor, con unos gráficos dignos de elogio.

Género > Acción/Aventura   Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM   Compañía > Electronic Arts   Programador > EA Redwood Shores   País > Estados Unidos

El Señor De Los Anillos se ha convertido en un auténtico fenómeno. Con toda seguridad, la portentosa imaginación de **Tolkien** (el padre de la obra escrita) jamás podría haber pensado que su obra iba a tener semejante repercusión en el mundo entero. La culpa la ha tenido la espléndida trilogía cinematográfica de **Peter Jackson**. La última entrega se ha convertido en una de las películas más esperadas de los últimos años. Su estreno está previsto para mediados de diciembre y, aproximadamente, un mes antes aparecerá en el mercado el segundo título de **EA Games** basado en la versión de cine de *El Retorno Del Rey*. Si el resultado del primer título, *Las Dos Torres*, fue espectacular ahora nos encontramos ante un asombroso despliegue técnico que nos depara un apartado gráfico impresionante. Las versiones para **PS2**, **Xbox** y **GameCube**

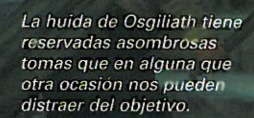
//Impactante visualmente y además es divertido//

vuelven a dejarnos atónitos con las increíbles transiciones entre las escenas de la película y el juego. Una buena oportunidad para ver parte del rodaje antes del estreno al mismo tiempo que se disfruta de la aventura. Como en el título anterior, el equipo de desarrollo ha optado por la acción. Aquellos que criticaron a *Las Dos Torres* por ser lineal y bastante repetitivo van a descubrir que sus quejas han sido escuchadas. Aunque básicamente el desarrollo consista en abrirse camino repartiendo «leña», el jugador contará en esta ocasión con una mayor gama de posibilidades al utilizar elementos



de Los Anillos

ARAGORN
Será uno de los nueve héroes disponibles en el juego, siempre listo para la acción.



La huida de Osgiliath tiene reservadas asombrosas tomas que en alguna que otra ocasión nos pueden distraer del objetivo.

Los héroes



Los integrantes de la Compañía del Anillo seguirán determinadas rutas, tal y como sucede en el libro. El jugador puede escoger entre 9 personajes. Algunos permanecerán bloqueados hasta que no se hayan completado ciertas fases o misiones específicas. Todos están basados en el aspecto de los actores de la película.

de los cerca de 12 entornos que comprende el juego; como accionar catapultas, empujar rocas o tirar antorchas. Un total de 9 personajes, algunos secretos, para los que se han utilizado los actores de la película como modelo. Lo mismo sucede con la línea argumental que sigue al «dedillo» los acontecimientos del largometraje. Incluso se han creado espectaculares batallas contra jefes finales, como **Ella Laraña** o el mismísimo Señor Oscuro, **Sauron**. Una de las novedades más interesantes es el modo Cooperativo, en el que dos jugadores podrán vivir toda la aventura en compañía. También hay que mencionar la increíble cantidad de material extra del DVD: entrevistas, material gráfico de la película, etc. El juego cuenta también con una versión para **Game Boy Advance**. ➾ **R. DREAMER**

EL HORROR DE RIVAS
La niebla envuelve *Vinuesa's Manor*, la gótica finca de nuestro Dtor. de Arte. Aquí podéis verle dando un paseo en chándal...

Fantasmas

La mayoría de los espectros tienen sólo una cosa en mente: acabar contigo. Por suerte, no todos son malos. Contarás con la ayuda de **Kate Heller**, un alma tan buena como poderosa, capaz de tomar posesión de tus enemigos.

Ghosthunter

Studio Cambridge da los últimos retoques a su prometedora pesadilla

Viendo su fantasma, habría sido interesante conocer en vida al tipo de arriba.

//Tras Primal, Studio C. apuesta por el terror//

Género > Survival Horror Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Studio Cambridge País > Reino Unido

La primera *beta* jugable de ***Ghosthunter*** ha llegado a la redacción, y sólo podemos decir que es tan intenso y terrorífico como nos habían prometido sus creadores. La nueva obra de **Studio Cambridge** arranca en un instituto en ruinas, entre cuyas paredes retumban las voces de los estudiantes asesinados en el pasado. Las psicofonías, en un perfecto y aterrador castellano, son el prólogo; el origen de una pesadilla que te enfrentará a toda clase de espectros imaginables en los parajes más tétricos que puedas imaginar (un caserón a orillas de un pantano, un barco hundido durante la Segunda Guerra Mundial...). Pero además de prodigarse en situaciones espeluznantes, ***Ghosthunter*** es ante todo un juego de acción. En lugar de huir o limitarse a investigar como sucede en otros *Survival Horror*, el protagonista (el policía **Lazarus Jones**) irá a la caza de los fantasmas, de frente y sin miedo, recurriendo a un arsenal de lo más tecnológico. Ya sea persiguiendo a unos cuantos *poltergeist* como despeluchando un gigantesco oso de juguete poseído, a **Lazarus** no le temblará el pulso; algo que no podremos decir de nosotros mismos, al menos mientras experimentamos el horror audiovisual ideado por **Studio Cambridge**. Y es que, además de sus impactantes gráficos, los programadores de ***Ghosthunter*** han hecho del sonido el elemento más terrorífico de todo el juego. Si no me crees, espera a noviembre. Gritarás de terror como un crío. **NEMESIS**





www.centromail.es

¿Realmente crees que lo has probado todo?



En CentroMAIL saldrás ganando.

Si la reservas en CentroMAIL, recibirás un talonario para que te beneficies de un descuento de más de 60 € en la compra de 14 títulos de software para tu N-Gage. Y si la compras en CentroMAIL entre el 7 y el 13 de octubre, participarás en el sorteo de 4 packs de 1 N-Gage, 2 Moto GP y 2 Tony Haws Pro Skater.

es.n-gage.com

A la venta el 7 de octubre



N-GAGE
NOKIA

TALONARIO DESCUENTOS DE MÁS DE 60€

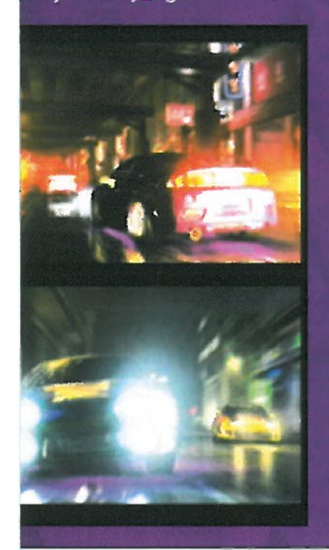
NEED FOR

La saga de EA se apunta a la cultura Tuning y se transforma en lo más parecido que hemos visto en juego a la película «A Todo Gas»

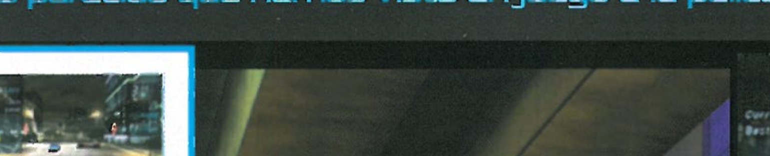


Cinemas

Son abundantes y tan espectaculares, o más (sin exageraciones), como las secuencias de la película *A Todo Gas*. Gran cantidad de planos, muchísimos fotogramas por segundo, ángulos imposibles y una música realmente apropiada. También los hay hablados con los diferentes personajes del juego.



supernuevo supernuevo supernuevo





¡¡¡OJO, CRUCE!!!
Son verdaderas trampas, sobre todo para nosotros pero, de vez en cuando, también para los rivales.



TITIS DE BANDERA
Unas modernillas de buen ver serán las encargadas de dar la salida en los duelos.

¡¡¡SALTO A RAS!!!
Hay unos cuantos ocultos. Podremos disfrutar de una repetición automática.

NOCTURNO
Need For Speed Underground se desarrolla íntegramente de noche. Tranquilos porque seguro que nadie se dormirá al volante

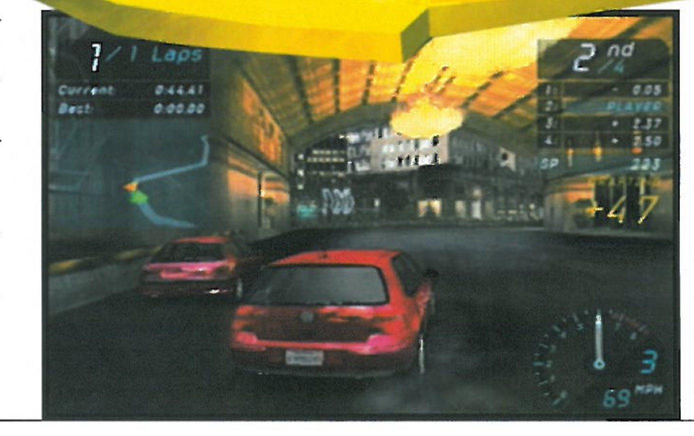




Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > EA

Need For Speed es, sin duda, una de las referencias obligadas a la hora de hablar de juegos de conducción en consola. Además de ser una de las sagas más prolíficas en cuanto a número de entregas, también es una de las que más soportes ha utilizado. Desde su nacimiento en la difunta **3DO** (para muchos el mejor juego de coches de la historia), *NFS* ha sufrido una constante evolución que le ha llevado a los más insospechados cambios. Aunque siempre ha contado con la aceptación del público y la crítica, hay que reconocer que en alguna entrega perdieron un poco el norte y el resultado fue algo decepcionante. Por suerte, no creemos que eso vaya a ocurrir con ***Need For Speed Underground***.

Todavía está lejos de estar acabado, pero ***NFSU*** muestra ya unas trazas realmente impresionantes; tanto en el aspecto gráfico como



Las pantallas de esta preview son todas de la versión más acabada, la de PS2, pero parece que no habrá grandes diferencias entre ellas.

SPEED NDERGROUND





//Es como recrear «A Todo Gas» en nuestras consolas//

Tuning

Aquí podremos dar rienda suelta a nuestra imaginación. Se puede modificar todo, aunque algunas cosas son prohibitivas. Las marcas son oficiales y hay diseños prefijados.

Apuestas

Para modificar el coche tendremos que ganar dinero ganando las carreras y las apuestas previas. A mayor dificultad, mayor cantidad de pasta. No hay que pasarse de valiente.





//Velocidad extrema, coches tuning, apuestas y tráfico//

lo referente a jugabilidad. Escenarios increíblemente detallados y repletos de sorpresas, efectos visuales de todos los tipos, coches impecables, alucinante sensación de velocidad, perfecta dinámica en el comportamiento de los vehículos y otros muchos aciertos que proporcionan a este juego una presencia impactante. Pero si en algo es sorprendente es en su jugabilidad. Dejando a un lado que podamos crear auténticas maravillas *tuning*, con todos los caprichos y extras imaginables, ***NFSU*** es uno de los juegos de conducción más divertidos de pilotar que han pasado por nuestras manos en los últimos meses. Desenfrenado, espectacular, tremendamente competitivo, manejable como pocos y siempre poniendo a prueba nuestros reflejos; cada carrera es un prodigio de intensidad y emoción. Aunque llevar una bestia con varios cientos de caballos siempre ayuda, con cualquier coche disfrutaremos como posesos porque los recorridos están plagados de saltos, cruces, desniveles, giros violentos y atajos. Si a todo esto le añadimos tráfico, policías, daños, repeticiones de los vuelos y golpes, podéis haceros una idea de lo que vamos a encontrar en pantalla. ***Need For Speed Underground*** promete y mucho. En muy pocos días sabremos si todas esas promesas le devuelven al trono. **DE LÚCAR**



Jak II El Renegado

Ya no es el mismo, Jak ha perdido su «inocencia» y regresa a PS2 con sed de venganza

Ciudad Refugio
Es tres veces más extensa que Isla *Misty* de *El Legado De Los Precursores*. Además, hay más de 15 áreas en el exterior de las murallas de la Ciudad que **Jak** y **Daxter** deberán explorar.

En determinados niveles de la aventura Daxter llevará las riendas del juego. Es una de las grandes novedades.

Género > Aventura de Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Naughty Dog País > Estados Unidos

Si hace dos años la obra maestra de **Naughty Dog** causó sensación entre los usuarios de **PS2** por su revolucionario planteamiento del género de las plataformas, esta segunda entrega dejará a sus seguidores con la boca abierta. Un argumento más adulto, una jugabilidad más compleja y un apartado gráfico más estudiado. Y es que los programadores han evolucionado tanto el juego que da la sensación de que ***Jak II: El Renegado*** poco tiene que ver con el original. Tal es así que ahora es imposible catalogarlo como un plataformas 3D. Su esquema de juego ha virado hacia los de aventura de acción, donde el desarrollo es más sosegado y donde la exploración, el sigilo y la acción tienen cabida. De este modo, los creadores han conseguido una experiencia jugable diferente, mucho más intensa y excitante. **Jak**, tras haber sido retenido y sometido a Eco Oscuro durante dos años por las autoridades de Ciudad Refugio, tendrá que poner fin a la tiranía del poder. Para ello, se unirá a la Resistencia y cumplirá con fe las misiones que le encomendarán. Esta vez contará con un total de cuatro armas para hacer frente al enemigo y de un poder diabólico que sólo el **Oráculo** podrá enseñarle a controlar. Y, debido a que el nuevo mundo a explorar es 3 veces más extenso que el de *J&D*, tendrás a tu disposición cualquier vehículo que encuentres a tu paso y de

Una vez que consigas la Turbotabla podrás utilizarla en cualquier momento.



Las novedades

En esta nueva entrega podrás manejar a lo largo de la aventura un total de cuatro armas. Además, pulsando el botón de Triángulo, **Jak** robará a los aldeanos de Ciudad Refugio sus vehículos. Así, tendrás a tu disposición diferentes estilos de *Hovercraft*.

Las misiones que nos encomendará la Resistencia son bastante más complejas que las propuestas en El Legado De Los Precursores.

//15.000 polígonos han dado vida a los protagonistas//

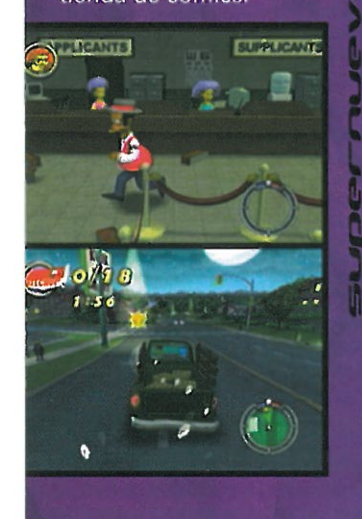
un mapa que te indicará por qué calles debes avanzar para llegar sin peligro hasta el objetivo. Los enemigos han sido dotados de una inteligencia artificial más desarrollada, por lo que tendremos que avanzar con cautela para no ser detectados, y la tecnología empleada para generar a los personajes de reparto hace que nunca se vea al mismo ciudadano dos veces. Sin duda, ***Jak II*** posee un apartado técnico de excepción. Gráficamente, se han mantenido los grandes aciertos de la primera entrega (como la inexistencia de pantallas de carga y la transición del día a la noche) y se han añadido nuevos detalles que le hacen estéticamente perfecto. A los 4.000 polígonos utilizados para modelar a los protagonistas, se han añadido 10.000 más y los efectos de luz generados en los escenarios hacen que el juego obtenga una imagen mucho más real. ➾ ANNA

Recoge suficientes esferas moradas y el lado oscuro se apoderará de Jak. Así, ejecutará nuevos movimientos.



Recorre todo Springfield

Muchas de las misiones de ***Hit & Run*** te llevarán hasta el interior de conocidas localizaciones de la serie de TV, como la taberna de **Moe** o el despacho de **Burns**. También tendrás ocasión de interactuar con 17 secundarios de lujo como **Cletus**, **Skinner**, el jardinero **Willie**, el abuelo **Simpson** o el orondo encargado de la tienda de cómics.





En Hit & Run podrás conducir hasta 40 vehículos diferentes.

La séptima fase de Hit & Run está inspirada en los célebres especiales sobre Halloween.

Disfraces

Viste a los cinco protagonistas con trajes de episodios clásicos; desde el traje que usaba **Apu** cuando cantaba con los *Sulfamidas* al vestido que utilizaba **Homer** cuando engordó para no ir a la Central.

The Simpsons Hit & Run

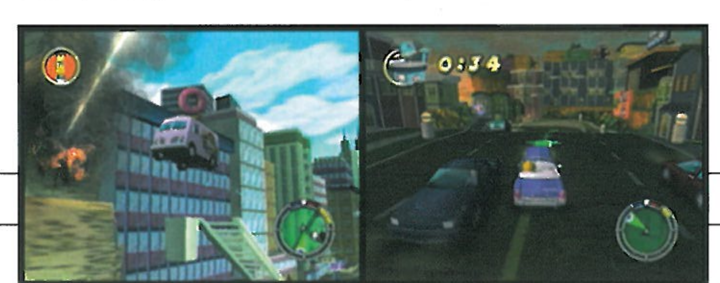
//Imagina un GTA inspirado en el universo Simpson//



El mejor juego de Los Simpsons de la historia

Género > Aventura/Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Vivendi Universal Programador > Radical Ent. País > Canadá

A lo largo de más de una década, hemos tenido que soportar mediocres videojuegos inspirados en *Los Simpsons*, sin que ninguno de ellos hiciera justicia a la calidad de la serie. Pero eso se ha acabado gracias a los canadienses **Radical**. La misma gente que nos sorprendió con ese grato clon de *Crazy Taxi* titulado *The Simpsons Road Rage*, se ha «inspirado» en *GTA* para componer ***Hit & Run***, una absoluta obra maestra que llenará de gozo las almas de los millones de *fans* de los personajes de **Matt Groening**. Siete niveles, más de 56 misiones, posibilidad de interactuar con el extenso repertorio de secundarios de la serie… Todo esto y mucho más ofrece esta aventura de conducción escrita por el mismo equipo de guionistas del *show* de TV. Los fanáticos de *Los Simpsons* alucinarán con la posibilidad de disfrazar a **Homer**, **Lisa**, **Bart**, **Marge** y **Apu** con trajes extraídos de episodios clásicos, mientras acceden a lugares emblemáticos de *Springfield* como la oficina de tráfico, la central nuclear o el Badulaque. Podrás llegar a ellos andando o a bordo de más de 40 vehículos (robados o comprados), muchos de ellos inspirados en los de la serie. Incluso los gráficos (uno de los puntos menos cuidados en los anteriores juegos de *Los Simpsons)* son sensacionales. Y aquí no acaba la cosa, ***Hit & Run*** llegará a **España** con el mismo doblaje al castellano que la serie de TV. **NEMESIS**



NOVEDADES
Arenas de Batalla, batallas intergalácticas, 20 nuevas armas, Mundos Esfera...

Dependiendo del desafío o enemigo, unas armas serán más eficaces que otras. Aprende a utilizarlas.

Una combinación perfecta de géneros aseguran la diversión en esta segunda entrega

Ratchet & Clank
Totalmente A tope

Género > Plataformas Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Insomniac País > Estados Unidos

Una alternativa divertida, de acción directa y de grandes dosis de plataformas, al planteamiento maduro y serio del título de **Naughty Dog**. Pues **Insomniac** ha preferido mantener el espíritu jovial de la primera entrega que evolucionar a su pareja de héroes hacia la comlejidad. ***Totalmente A Tope*** cuenta con los mismos ingredientes que cautivaron hace un año a los usuarios de **PS2**; un plataformas multigénero muy «explosivo» en el que se mezcla la acción, los *puzzles* y la conducción con la tan entretenida mecánica de los *shooter*. El jugador, a lo largo de la aventura, dispondrá de un total de 20 armas que podrá mejorar y potenciar. Asimismo, contará con otros tantos *gadgets* que le permitirán progresar con mayor facilidad. Y como en la primera entrega, **Ratchet** también contará con las habilidades de su compañero **Clank** para poder planear o volar en el aire. Asimismo, en determinados niveles, será él quien lleve las rien-

//Ofrece un 50% más de juego que la anterior edición//

Arenas de Batalla

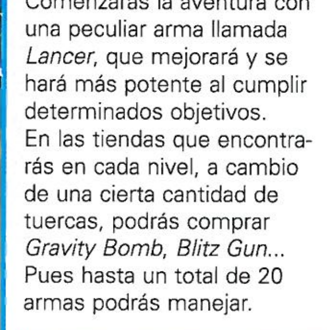
Se encuentran en el Planeta *Maktar Nebula* y podrás acceder las veces que desees para conseguir tuercas, *gadgets*... Siempre y cuando superes los desafíos que te proponen, claro.

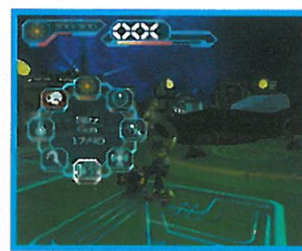


//Ratchet se hará más fuerte si se enfrenta a sus enemigos//

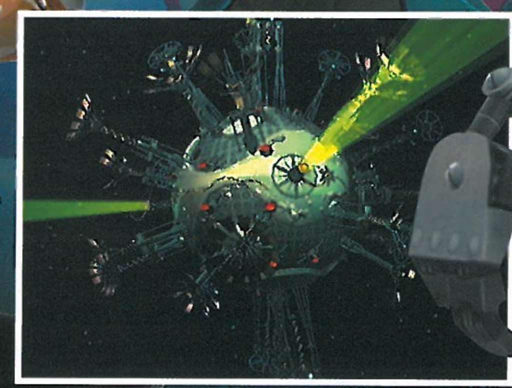
Armamento

Comenzarás la aventura con una peculiar arma llamada *Lancer*, que mejorará y se hará más potente al cumplir determinados objetivos.
En las tiendas que encontrarás en cada nivel, a cambio de una cierta cantidad de tuercas, podrás comprar *Gravity Bomb*, *Blitz Gun*... Pues hasta un total de 20 armas podrás manejar.





das del juego, esta vez dispondrá de dos nuevos movimientos. Las localizaciones, aunque mantienen el aspecto futurista original, son más extensas de explorar y aportan un 50% más de juego que la primera entrega. Además, los programadores han incluido minijuegos (carreras de *Hovercraft*, Arenas de Batalla y combates intergalácticos) que alargan aún más la vida del título. ANNA



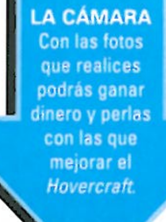
Los planetas Esfera son la gran novedad de esta secuela, pues tendrás que dar la vuelta al mundo para cumplir con éxito la misión.

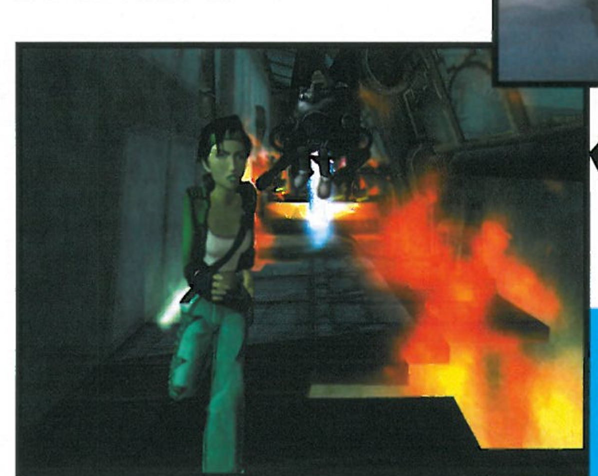
supernuevo supernuevo supernuevo

Beyond Good & Evil

Ejerce de periodista en esta apasionante aventura

LA CÁMARA
Con las fotos que realices podrás ganar dinero y perlas con las que mejorar el *Hovercraft*.





Cámara en mano, Jade fotografiará a todas las criaturas.

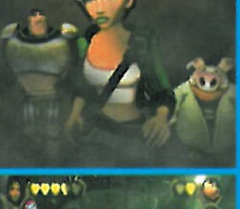
Persecuciones, combates... La acción estará presente a lo largo de la aventura.

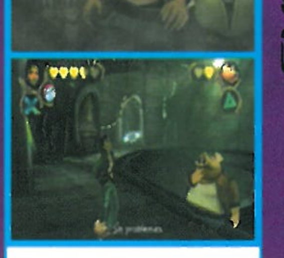


Durante los combates habrá efectos de Bullet Time.

Jade no está sola

Desde un primer momento el tío de **Jade** (el cerdito valiente) decidirá acompañarla allá donde vaya. De este modo, tendrás que manejar a ambos personajes de manera simultánea. **Double H** (soldado de la organización IRIS) te ayudará con sus consejos.







Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Ubi Soft Programador > Ubi Soft País > Francia

Misterioso y oscuro, un argumento que atrae de principio a fin. **Jade** es una reportera contratada por IRIS (una organización rebelde al poder) para investigar la conspiración que acecha al planeta *Hyllis*. Los propios gobernadores, apoyados por las fuerzas invasoras alienígenas, están llevando a cabo una serie de hechos nada legales y relacionados con el tráfico de humanos. La misión de **Jade** será fotografiar todo aquello que le resulte extraño y que la organización le exija. Además, para sacar un dinero extra podrá colaborar para la Oficina Científica, pues necesita recolectar imágenes de todas las especies que habiten en el planeta. Así, cuanto más raras sean las especies que fotografíes más dinero te darán por ellas. También será indispensable encontrar y ganar perlas, ya que con ellas tienes la posibilidad de comprar nuevas piezas para el *Hovercraft* en el mercado negro. ***Beyond Good & Evil*** ofrece más de 40 horas de juego y te sumerge en una aventura en la que tienes total libertad de acción; es decir, su desarrollo no es nada lineal y podrás interactuar con todos los personajes que encuentres en tu camino. De tal modo que tendrás la opción de participar las veces que desees en carreras de *Hovercraft* o, entre otras cosas, acudir al Bar *Akuda* para apostar tu dinero en juegos de azar. Asimismo, se incluyen ciertas dosis de acción otorgando a la mecánica de juego un desarrollo más dinámico. Combates cuerpo a cuerpo en los que los programadores han incluido efectos de ralentización para hacerlos más espectaculares. ANNA

campeonato nacional on-line
warcraft III
1vs1

¡¡la batalla ha comenzado!!



los 3 vencedores conseguirán una fantástica





consulta las bases de este concurso en tu sala confederación mas cercana.

ALCALÁ DE HENARES
C/ Mayor, 58
Tel.: 918 802 692
area51@confederacion.com

FUENGIROLA (Málaga)
Ed. Windsor Park
Av. Jesús Santos Rein, 19
Tel.: 952 666 663
memorycall@confederacion.com

MADRID-Moncloa
C/ Meléndez Valdés, 54
Tel.: 915 500 250
deimos@confederacion.com

ALCOBENDAS
C/ Ramón Fernández Guisasola, 26
Tel.: 916 520 387
pegaso@confederacion.com

GIRONA
C/ Emili Grahit, 63-67
Tel.: 972 224 729
rocket_factory@confederacion.com

MADRID-Vallecas
Av. Mariana Pineda, 1
Tel.: 914 788 657
harkonnen@confederacion.com

SALAMANCA
C/ Vázquez Coronado, 8
Tel.: 923 270 464
metropolis@confederacion.com

BARCELONA
C/ Diputació, 206
Tel.: 933 232 235
odyssey@confederacion.com

IRÚN
C/ Luis Mariano, 7
Tel.: 943 635 293
warriors@confederacion.com

MÁLAGA
Pº de los Tilos, 30
Tel.: 952 362 856
raptors@confederacion.com

NUEVAS FRANQUICIAS:

917 791 304

y expansion@confederacion.com

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE:

902 15 23 18

y

atencion_cliente@confederacion.com

BARCELONA
CC. Glories
Avda. Diagonal, 280
Tel.: 934 860 064
ueshiba_army@confederacion.com

LEGANÉS
C/ Mesones, 7
Tel.: 916 898 842
nigromantes@confederacion.com

MOTRIL
C.C. RADIO VISIÓN
C/ Nueva, 44
Tel.: 958 600 434 ext. 208
radi@confederacion.com

CASTELLÓN
Av. Rey Don Jaime, 43
Tel.: 964 340 053
solaris@confederacion.com

LOGROÑO
Avda. Doctor Múgica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com

PAMPLONA
C/ Iturrama, 28 (trasera)
Tel.: 948 198 031
hackers@confederacion.com

SAN SEBASTIÁN
Avda. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com

ELCHE (Alicante)
C/ Alfonso XII, 20. Local B.
Tel.: 965 459 395
phobos@confederacion.com

MADRID-Callao
C/ Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com

PAMPLONA (Barañain)
Av. de Pamplona, 33
Tel.: 948 074 447
dock_bay@confederacion.com

supernuevo supernuevo supernuevo



Secrets Weapons Over Normandy

La nueva obra maestra de Larry Holland, el gurú de los simuladores de vuelo

LECCION DE HISTORIA
Como en los *Medal Of Honor*, ***SWON*** incluye fotos y referencias a la Segunda Guerra Mundial.

UN SONIDO MUY REAL
Se grabó el sonido real de distintos aviones de la IIGM y se incluyeron en el juego.

COMBATES SPLITSCREEN
SWON no incluirá juego *On-line*, aunque sí combates para otro jugador con pantalla partida.

Género > Sim. de Vuelo Formato > DVD-ROM Compañía > LucasArts Programador > Totally Games País > Estados Un

Tras firmar algunos de los simuladores más gloriosos de la historia del **PC** (tales como *X-Wing* o *Tie Fighter*), el Sr. **Holland** se estrena en el mundo de las consolas con la secuela de una de sus obra más memorables, *Secrets Weapons Of The Luftwaffe* (1991). Eso sí, como **Holland** y su gente se han encargado de aclarar en su web oficial (www.totallygames.com), ***Secret Weapons Over Normandy*** opta por dejar atrás el realismo habitual de los simuladores de **PC** para ofrecer una mecánica *arcade* cercana a *Ace Combat*. De esta forma, y aunque el jugador tiene oportunidad de pilotar más de 20 aviones reales de la IIGM, el control se ha simplificado al máximo para evitar la frustración entre los usuarios de consola. En poco más de dos minutos es posible dominar por completo el manejo de los aviones para lanzarse cuanto antes al combate con las fuerzas del Eje. Desde la primera misión, sobrevolando los cielos de **Dunkerque**, ***SWON*** nos invita a participar en las más decisivas batallas aéreas de la Segunda Guerra Mundial, tanto en el

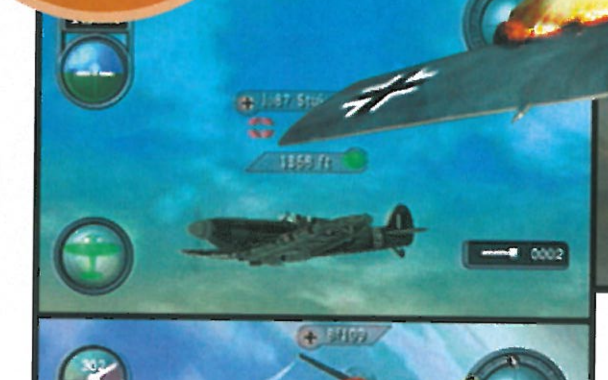
Olvídate de los misiles de Ace Combat. Aquí te lo tendrás que currar...

//Holland es autor de clásicos de la talla de X-Wing o Tie Fighter//



BATALLAS MÍTICAS

Volarás en conocidos escenarios de la IIGM como **Midway**, la toma de **Normandía** o la memorable Batalla de **Inglaterra**





Para añadir más emoción, en muchas fases estarás obligado a aterrizar para recargar munición y recuperar energía.

23 aviones

Entre ellos, cazas y bombarderos, encontrarás joyas de la Segunda Guerra Mundial como los revolucionarios cazas a reacción alemanes, el esquivo *Zero* japonés, el no menos sorprendente *Curtiss XP-55* yanqui o el británico *Hurricane*.



frente europeo y africano como en el Pacífico. **Midway** o la batalla de **Inglaterra** son sólo algunos de los escenarios que tendrás que superar a los mandos de conocidos cazas y bombarderos de la época, como el *P-38 Lightning*, el *Spitfire* o el revolucionario *Me262* alemán. Entre el equipo responsable de ***SWON*** se encuentra el productor del primer *Medal Of Honor* y el compositor **Michael Giacchino** (responsable de las partituras de los diversos *MOH*), que nos ofrece en este título un *score* épico que se complementa a la perfección con las explosiones y las dramáticas conversaciones por radio entre los diferentes pilotos. El sonido cobra tanta importancia como los gráficos; prueba de ello es la participación del *Skywalker Sound* y la grabación (desde la pista del museo aéreo de **Chino**, **California**, al ruido de motores de los aviones reales). Ni **Totally Games** ni **LucasArts** han reparado en gastos ni esfuerzos a la hora de producir esta espectacular recreación de la IIGM. El resultado es un nuevo éxito a añadir al palmarés de **Larry Holland**, y un título a destacar entre el aluvión de lanzamientos basados en la Segunda Guerra Mundial que invadirá el mercado estas navidades. NEMESIS

superjuegos nuevo

Estética de cómic

El desarrollo de la aventura presenta una buena cantidad de situaciones que parecen sacadas de un cómic: bocadillos, onomatopeyas, etc.

XIII

Nunca un cómic tuvo tanta acción

FLASHBACK
A menudo, el personaje sufrirá pequeños flashbacks jugables que le pondrán al corriente de sus pasadas acciones

Acciones

XIII podrá coger como rehenes a personas inocentes, recoger a los enemigos muertos del suelo para esconderlos e incluso utilizar elementos del entorno como sillas y ceniceros para defenderse de los oponentes.

XIII podrá defenderse de sus oponentes con todo tipo de armas y objetos.

Podremos empuñar nuestra pistola mientras escondemos los cadáveres enemigos.

Género > Shoot'em-up 3D Formato > DVD-ROM Compañía > Ubi Soft Programador > Ubi Soft País > Francia

La nueva generación de *shoot'em-up* 3D en primera persona arranca en **PlayStation 2** con uno de los más originales títulos aparecidos en su género. ***XIII*** está basado en el cómic belga creado por **Van Hamme** y **Vance**, y nos pondrá en la piel de un letal agente llamado **XIII**, quien ha perdido la memoria y es acusado del asesinato de un alto mandatario. Sólo los múltiples *flashbacks* (jugables) que le asaltarán a lo largo de la aventura le harán recobrar poco a poco su memoria. El título creado por **Ubi Soft** mezcla un desarrollo adulto, de argumento trabajado y escenas violentas, con una estética de cómic que debe su impecable aspecto al efecto de sombreado *cell-shading*. Su puesta en escena no es lo único original en el juego, ya que los programadores han tratado de innovar en un género tan «trillado» como es el *FPS*. El desarrollo del juego te obligará a resolver *puzzles*, usar *items* en su lugar correspondiente, recoger a los enemigos muertos para ocultarlos e incluso te permitirá coger como rehenes a personajes no hostiles que impedirán que seamos atacados por uno de los laterales (donde el rehén se encuentra, lógicamente). Aunque tendrá una competencia de la talla de *Halo 2*, *Half-Life 2* (en **PC**) y *Killzone*, ***XIII*** es un título a tener muy en cuenta. **DOC**



Todos los gráficos del juego han sido adornados con el efecto gráfico del cell-shading, desde las texturas de las cajas y paredes hasta las caras de los enemigos.

¡EL CLÁSICO REGRESA!
Avalado por la potencia gráfica de **GC**, **F-Zero GX** duplica la sensación de velocidad de sus predecesores

F-Zero GX

F-ZERO AX

USA TU MEMORY CARD EN LA COIN-OP
Podrás descargarte contenidos exclusivos para ***F-Zero GX***, jugar en los circuitos de *F-Zero AX* con vehículos diseñados en casa y participar en un *ranking* por **Internet**.

El modo Historia es una de las grandes novedades de este primer F-Zero para GameCube.

Con los puntos podrás comprar nuevas piezas para crear nuevos vehículos.

//Nintendo ha unido fuerzas con Sega//

El pionero de la conducción futurista ha vuelto...

Género > Arcade de Conducción Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Nintendo/Sega País > Japón

Dos antiguos rivales, **Nintendo** y **Sega**, se han aliado para producir la más vertiginosa y deslumbrante entrega de *F-Zero*. Programado por **Amusement Vision** (conocidos anteriormente como **AM#4**), ***F-Zero GX*** ha llegado a **EE.UU.** unas pocas semanas antes del aterrizaje de *F-Zero AX*, su hermano recreativo. Entre ambos hay una simbiosis perfecta, de tal forma que el jugador puede introducir su *Memory Card* de **GameCube** en la **Coin-Op** y descargar contenidos exclusivos, además de correr en la recreativa con vehículos diseñados en casa. Como podéis imaginar, ***F-Zero GX*** saca el máximo partido a la **GC** para multiplicar por mil el detalle gráfico y la velocidad mostrada en el anterior capítulo, comercializado en **Nintendo 64**. Además del salto visual, se ha enriquecido la mecánica original con un modo Historia (inédito en la saga), un sistema de puntos y recompensas para acceder a nuevos personajes, y la posibilidad de disfrutar del juego en modo panorámico (para TV de 16:9). Y para los más afortunados, mayor resolución con la opción *Progressive Scan*. **NEMESIS**

//La sensación de velocidad lograda es increíble //


Al igual que en el F-Zero de N64, la barra de vida es la misma que la del turbo. No abuses de ella...

supernuevo supernuevo supernuevo

Microsoft prepara sus grandes títtulos de cara a las próximas navidades

Project Gotham 2

Antes de la carrera, una vista aérea nos mostrará una perspectiva de la ciudad en cuestión.

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Programador > Bizarre Creations País > Reino Unido

Conocimos por primera vez la existencia de ***Project Gotham 2*** en el **X02** de **Sevilla**, el evento donde **Microsoft** dio a conocer su línea de títulos para el mercado europeo. Ahora, un año después, al fin contamos con una *beta* jugable y prácticamente finalizada del título que, junto con el esperado *Halo 2*, liderará la segunda generación de juegos para **Xbox**. Títulos que, presumiblemente, darán el espaldarazo definitivo a la consola en nuestro país. Los aficionados a los juegos de conducción siempre piden más: más realismo, más coches, un comportamiento más cercano a la realidad... Y parece que, dado que la cuarta entrega de *Gran Turismo* aún tardará bastante en aparecer, el juego de **Bizarre Creations** puede convertirse en el líder. Como en las dos entregas anteriores (*Metrópolis Street Racer* para **Dreamcast** y el primer *Pro-*



El nuevo modelo de la marca del «caballito rampante», el Enzo Ferrari diseñado por Amadeo Felisa, aparece en PG2.

Realismo total

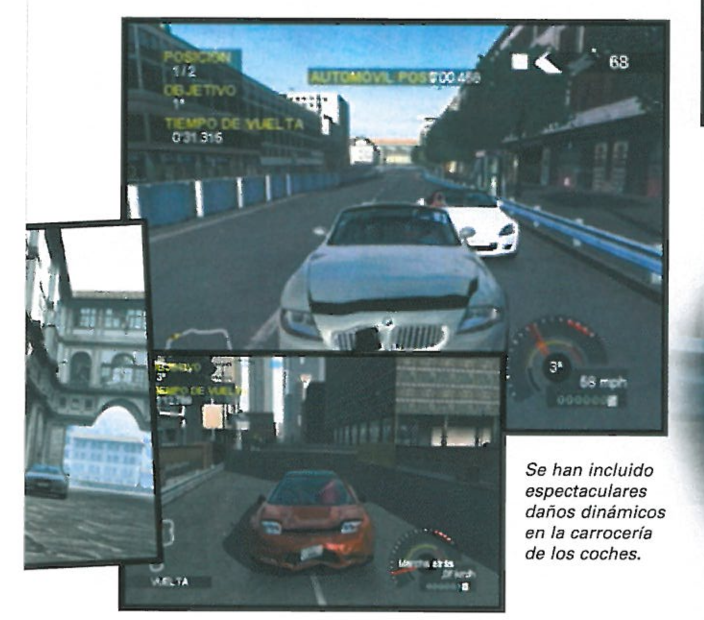
En las imágenes de la izquierda podéis ver instantáneas reales de la ciudad de **Yokohama**, en **Japón**. Las de la derecha muestran su representación en el juego. Como comprobaréis, la fidelidad con respecto a las construcciones, trazado de la carreteraa, etc. es casi absoluta. Cuesta diferenciarlas.





Los efectos de luz sobre los vehículos vuelven a desempeñar un gran papel.

XBOX LIVE
Además de competir con otros rivales, podremos bajarnos nuevos contenidos a Xbox



Se han incluido espectaculares daños dinámicos en la carrocería de los coches.

//Barcelona es una de las ciudades de PG2//



ject Gotham), nos proponen el reto no sólo de ganar las carreras sucesivamente, sino de hacerlo siguiendo determinadas normas. Lógicamente será importante llegar en primer lugar, pero también lo será efectuar derrapes y adelantamientos limpiamente, no sufrir daños e incluso efectuar arriesgadas maniobras como poner el coche a dos ruedas o levantar las cuatro del suelo. Con esto conseguiremos los «Kudos» necesarios para ir ampliando nuestro garaje con nuevos modelos. Para la ocasión se han recreado magistralmente más de cincuenta vehículos, desde clásicos americanos de los cincuenta a nuevos superdeportivos como el *Enzo Ferrari*, pasando por conocidos como el *Seat* León o el *Volkswagen Beatle*. El otro gran avance con respecto a la entrega anterior de *Project Gotham* es el número de ciudades en las que podremos competir, que se ha visto aumentado. **Edinburgo**, **Yokohama**, **Florencia**, **Chicago**, **Sidney**, **Moscú**, **Estocolmo** e incluso **Barcelona** servirán para poner a prueba a los bólidos. Constituye una sensación indescriptible pasar a 200 Km/h por **Las Ramblas** o realizar un trompo frente a la **Plaza Roja**, aunque sin duda se lleva la palma la recreación de la arquitectura renacentista del *Duomo* de **Florencia**, cúpula de **Boticceli** incluida. **DANI3PO**

supernuevo

El rey de la tabla regresa con un desarrollo más aventurero

Tony Hawk's underground

//El título de Sk8 más auténtico y salvaje//

Aventura

El modo Historia de ***Tony Hawk's Underground*** propone a un personaje inventado (no profesional) superar todo tipo de misiones, desde las calles de **New Jersey** hasta los circuitos profesionales del mundo del *skateboard*.

EDICIÓN DE TRUCOS
Como si de un editor de vídeo se tratase, podremos diseñar nuestro propio truco.

EDICIÓN DE NIVELES
El Editor más potente de toda la saga te permitirá hacer escenarios de un tamaño gigantesco.

Personalizado

En ***THUG*** podremos enviar una foto nuestra a la web de **Neversoft** para descargarla posteriormente a **PlayStation 2**.

Para superar algunas misiones tendremos que dejarnos el patín bajo el brazo para avanzar corriendo y agarrarnos de las cornisas.

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Activision Programador > Neversoft País > Estados Unidos

La saga de *skateboarding* imitada hasta la saciedad por mil y una compañías, abandona su desarrollo estrictamente deportivo para convertirse en toda una aventura. Junto a la gran cantidad de mejoras que todos esperábamos de una saga que, entrega a entrega, ha ido superándose en jugabilidad y apartado técnico, ***Tony Hawk's Underground*** presenta un nuevo modo de juego que nos pondrá en la piel de un aficionado al *skate* en su carrera de ascensión al circuito profesional. En su jugabilidad encontraremos novedades como la conducción de vehículos (normalmente para la consecución de una misión), y hasta la posibilidad de guardar la tabla bajo el brazo y recorrer el escenario a pie. Esto servirá para acceder a las zonas más altas (tejados, cables del tendido eléctrico, etc.) y funcionará como un elemento más para enlazar en los *combos* (similar a los *Revert*, los *Manual*, etc.). Visualmente y, con respecto a la anterior entrega, ***Tony Hawk's Underground*** presenta escenarios mucho más grandes y detallados, y unas texturas de muy buena calidad y de alto realismo que adornan tanto los niveles como el cuerpo de los personajes. Al igual que en anteriores entregas, éste permitirá el juego en red a través de **Internet** e incluso la posibilidad de descargar nuestra propia foto y ponérsela a un personaje editado. DOC


En Tony Hawk's Underground se ha incluido un genuino modo de juego en el que tendremos que llegar a ser un profesional del skate.



REAL
Los niveles están integrados en una montaña sin cargas desde el DVD. Bajarla completamente nos llevará ¡30 minutos!



PERSONAJES
Regresan viejos conocidos como **Zoe**, **Elise** y **Moby**, con un aspecto renovado y con más detalle gráfico en sus vestiduras.



ACCESORIOS
En medio de la montaña encontraremos un hotel donde comprar todo tipo de accesorios, desde peinados hasta colgantes.



CLIMA REAL
En algunos momentos de la partida, seremos sorprendidos por tormentas de nieve, avalanchas, etc.

La montaña

En la última entrega de *SSX* no existen niveles, todo se desarrolla en la misma montaña con tres diferentes picos. Los distintos cursos de *freestyle*, *slalom*, etc. tendremos que seleccionarlos mientras bajamos la montaña.



Los efectos climáticos de luces y la textura de la nieve hacen de SSX3 el título más real de Snowboard.





Será obligatorio hacer acrobacias para aumentar la barra de boost.

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Vivendi Universal Programador > Argonaut País > Reino Unido

La saga de *Snowboard* más salvaje y espectacular de todos los tiempos se acerca un poco más a la realidad con la última entrega de *SSX*. La acción de ***SSX3*** se desarrolla en una sola montaña formada por tres picos, en los que se encuentran todo tipo de circuitos de velocidad, *freestyle* y *half-pipes*, a los que podremos acceder mientras bajamos tranquilamente la montaña (si las avalanchas nos lo permiten), sin pasar por menús de selección de circuito ni esperar ningún tipo de carga. La estructura de la montaña permitirá descender por ella sin cruzarnos un escenario, circuito o elemento ya visitado en aproximadamente 30 minutos de descenso. En lo que respecta a su jugabilidad, se han incluido nuevos elementos como la posibilidad de realizar *Uber Tricks* de tres niveles, combinar nuestros movimientos con *Manuals* (*Front* y *Tail*), hacer *Handplants* sobre cualquier borde dentado e incluso «grindar» un rail y hacer un *Uber Trick* específico para esa posición. **EA BIG** ha querido añadir un fuerte componente de «personalización», pues si entramos en los hoteles que encontremos en la montaña podremos adquirir accesorios como extensiones de pelo, colgantes, nuevas tablas y aumentar con nuestros puntos las características del personaje seleccionado. **DOC**



Ahora, además de tres niveles diferentes de Uber Tricks podremos combinar Manuals, Handplants, Uber Rail, Tricks...



Los extraños «deimos» serán nuestros enemigos en un principio, aunque luego resultarán no ser los malos del juego.

Género > Battle RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Cattle Call País > Japón

Tras un periodo de espera no damasiado largo (si tenemos en cuenta lo que tardan en aparecer los títulos de **Enix Square**, por ejemplo) nos ha llegado la estupenda noticia de que finalmente la cuarta entrega de esta saga será distribuida en **Europa** por **Sony C.E.** Para los que no conozcan esta serie (cosa bastante lógica, dado que nunca antes había visto la luz en nuestro país), se trata de un RPG con batallas por turnos, pero muy alejadas de lo que podríamos encontrar en *Final Fantasy*. En ***Arc The Lad: TOTS*** todo se centra en la estrategia y en la disposición de nuestros personajes en el campo de batalla. Los combates se desarrollan moviendo a nuestras tropas hasta que uno de los enemigos entre en el rango de ataque de nuestras armas. Entonces pasaremos a la acción, y así sucesivamente. El resto del juego, como cabría esperar, se basa en la exploración de todo tipo de lugares (reproducidos con gran belleza) y resolución de algunos enigmas. La historia, aunque no sigue la de capítulos anteriores, sí que conserva su espíritu al trasladarnos a un mundo en guerra, donde dos facciones rivales luchan por el control de los recursos. Dos descendientes de estas razas serán los encargados, bajo nuestro control, de combatir al verdadero enemigo. **DANI3PO**

Además de los ataques normales, nuestros personajes podrán combinar sus poderes para efectuar ataques combinados y magias de todo tipo.



ESPÍA

La clave del juego consistirá en vigilar a todos los personajes para aprender sus rutinas diarias y averiguar sus debilidades

LAS ALMAS

Recupera las almas de los inquilinos del hotel averiguando sus debilidades. Sólo de esta forma podrás escapar de una vez por todas de este lugar.

El aspecto gráfico del juego nos traslada a un curioso mundo imaginario.

Capcom se desmarca del terror con una aventura

Horror Show Gregory

LA MUERTE
Sólo ella te dirá el camino de huida a cambio de almas.

CHICO O CHICA
Elige qué género prefieres y verás en pantalla que eres un hombre o una mujer.

Los personajes que sean víctimas de nuestra habilidad no siempre se tomarán con humor perder su alma.

Género > Puzzle Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom País > Japón

//Una aventura con unos gráficos muy originales//

Después de atemorizarnos con *Survival Horror* de la categoría de *Resident Evil* o *Clock Tower*, **Capcom** nos ofrece una aventura de aspecto siniestro pero cargada de humor. Se trata de ***Gregory Horror Show***, un juego basado en una serie de dibujos animados japonesa. El concepto de este título resalta por su originalidad; algo que puede ser tanto bueno como malo, depende de como se mire. En fin, la historia va de un misterioso hotel donde el protagonista queda atrapado. El dueño de tan peculiar albergue, **Gregory**, es un ratón que nos conducirá a la habitación que nos corresponde. Durante su primera noche en el lugar de La Muerte nos hablará en un sueño dándonos el mensaje de que si somos capaces de recolectar las almas del resto de habitantes del hotel nos dirá la forma de encontrar la salida. Aquí es donde comienza el juego propiamente dicho y,a partir de este momento, nos tocará estudiar los movimientos del resto de clientes. Podemos incluso espiarles a través de las cerraduras. Cada uno de ellos sigue un esquema de comportamiento muy estricto, y sólo descubriendo sus puntos débiles estaremos en disposición de captar sus almas. ***Gregory Horror Show*** es una aventura que destaca sobre todo por su apartado gráfico; una extraña mezcolanza de dibujos animados en un entorno tridimensional y representando a los personajes que habitan en el edificio con diferentes animales. Esta vez **Capcom** nos ha sorprendido con esta interesante aventura de corte cómico. **R. DREAMER**



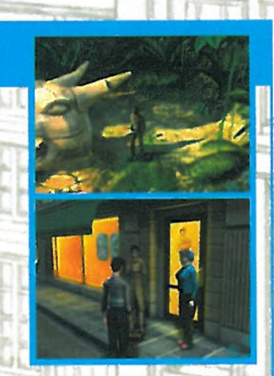
Supernovo

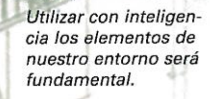
Broken Sword The Sleeping Dargon

Una saga con carisma que debuta en PlayStation 2

La vuelta al mundo

George Stobbart y su amiga **Nico** se encuentran envueltos de nuevo en una peligrosa aventura que les llevará a visitar diferentes lugares del planeta. **París**, la ciudad de la luz, que ya fuera escenario en el primer *Broken Sword*, las selvas del **Congo** o las misteriosas calles de **Praga** son algunos de los escenarios recreados en el juego. Por primera vez en toda la saga, en tres dimensiones.





Utilizar con inteligencia los elementos de nuestro entorno será fundamental.

Una de las primeras misiones consistirá en abandonar un avión que está a punto de caer al vacío.

AVENTURA al más puro estilo clásico es lo que ofrece la nueva entrega de Broken Sword



//La mejor producción de Revolution Software//

Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > THQ Programador > Revolution Software País > Reino Unido

El que fuera uno de los géneros clásicos del entretenimiento digital ya no tiene la misma acogida entre el público que antaño, y aún así todavía hay una corte de seguidores fieles dispuestos a escudriñar todos los rincones de cada nuevo reto con mimo y dedicación. Sin duda recibirán con los brazos abiertos este nuevo capítulo de la saga *Broken Sword*, cuyos padres (**Revolution Software**) ya han demostrado su maestría en estas lides. Entre los principales cambios que encontramos en ***Broken Sword: The Sleeping Dragon***, por primera vez en toda la franquicia se ha incorporado un entorno gráfico 3D. Esto ha motivado que **Revolution** creara una interfaz para el jugador que se adaptara a estos nuevos tiempos, con cuatro iconos que aparecen en la parte inferior derecha de la pantalla. En ellos se irán sucediendo las acciones que los protagonistas pueden ejecutar dependiendo de la cercanía de los lugares u objetos preparados para interaccionar. Todavía queda tiempo para depurar el juego, pero por lo que hemos podido ver por ahora es el *Broken Sword* más aparente de la trilogía, como queda patente en las pantallas. Al igual que en las dos entregas anteriores, los protagonistas han de enfrentarse a un misterio con referencias históricas. **George** y la joven **Nico** tendrán que desentrañar los secretos del Sueño del Dragón para evitar una catástrofe sin precedentes para la humanidad. Sin duda, los amantes de las aventuras de corte clásico ya pueden ir frotándose las manos. Su lanzamiento está previsto para este mes de octubre. **R. DREAMER**



Nico tendrá que usar su astucia en las calles de París.

Dos tableros

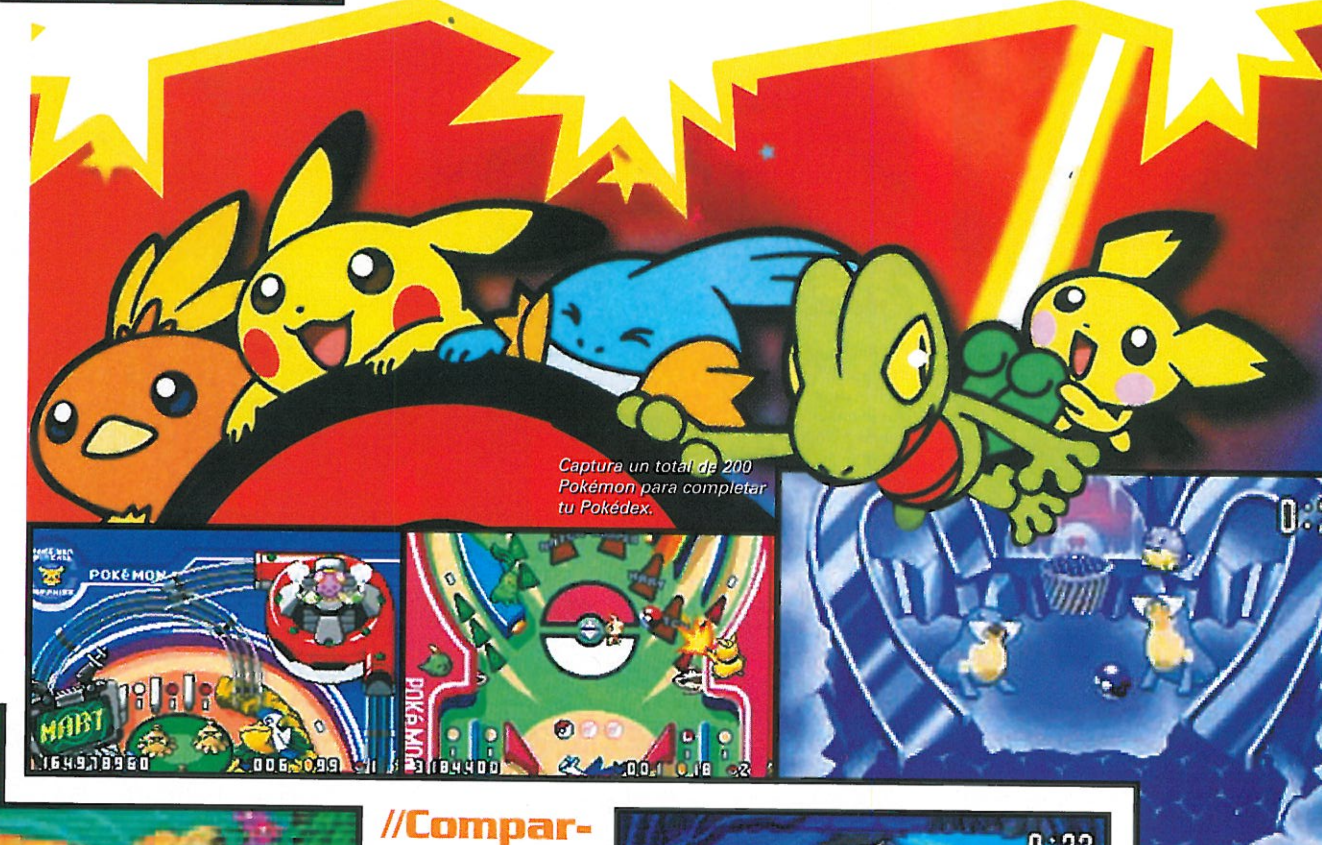
Se han diseñado dos tipos de tableros basados en las ediciones de *Pokémon Rubí* y *Zafiro*. Cada uno posee áreas diferentes que aguardan *Pokémon* de distintas especies. En total hay 200 *Pokémon* a registrar en la *Pokédex*, ¡hazte con todos!.





Pokemon Pinball Rubi & Zafiro

El más divertido juego de pinball



Captura un total de 200 Pokémon para completar tu Pokédex.

Dependiendo del panel en el que te halles podrás capturar un tipo de Pokémon específico. Así, si estás en el Bosque atraparás Pokémon de tipo Planta, como a Treecko #1 (PKM inicial de Rubí & Zafiro).

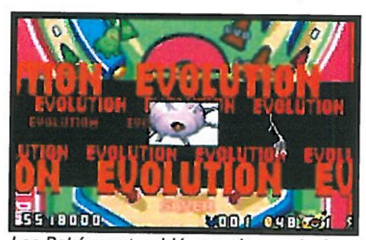
//Comparte tu Pokédex con un amigo a través del Cable Link//



Para acceder a los Bonus deberás activar el dibujo central del tablero capturando 3 Pokémon.

Género > Pinball Formato > Cartucho Compañía > Nintendo Programador > Game Freak País > Japón

Aunque no lo pueda parecer, este título con sello *Pokémon* no se trata de un producto más de la saga que sólo pretende atraer a sus incondicionales seguidores. Está muy cuidado y posiblemente gustará a todo tipo de usuarios (tanto a adeptos de *Pokémon* como aficionados al *Pinball*). Prueba de ello es que la anterior edición (*Oro* y *Plata*) no tuvo su correspondiente versión de *Pinball*, por lo que los programadores se han dedicado en cuerpo y alma a dar el salto a los 32 *bits* de **GBA** sin caer en la tentación de crear un título mediocre. Así, el *scroll* de la pantalla ha sido perfeccionado y suavizado con respecto al anterior título y se han añadido *Bonus* y Minijuegos muy entretenidos que serán activados golpeando con la *Pokéball* (que hará las funciones de bola) las zonas claves del tablero. Sólo de este modo podrás completar la *Pokédex*, la cual aguarda un total de 200 *Pokémon* entre los que se hallan *Treecko*, *Mudkip* y *Torchic* (*Pokémon* iniciales de las ediciones *Rubí* y *Zafiro*). Se han diseñado dos tableros, cada uno inspirado en el mundo de *Rubí* (Fuego) y *Zafiro* (Agua) respectivamente y en los que se han incorporado diferentes zonas (Bosques, Cuevas, Océanos, Ruinas...) para que, dependiendo del área en el que estés, captures una especie de *Pokémon* específica (Planta, Eléctrico, etc.). En definitiva, tras sus adornos *Pokémon* se halla un interesante título basado en el popular juego de pinball. ANNA



Los Pokémon también pueden evolucionar al cumplir una serie de requisitos.

NBA Jam

El baloncesto espectáculo llega a los nuevos soportes

Modo Leyendas

Entre las opciones, la gran novedad es la incorporación de un modo en el que aparecen jugadores históricos de la NBA. Este modo ha sido ambientado a la época de los rivales, incluyendo aspectos como la equipación o la retransmisión televisiva de algunos partidos en blanco y negro.

El Editor permite modificar los jugadores incluyendo todo tipo de accesorios y peinados.

GRAN TAMAÑO Acclaim exagera las cabezas y pies de los jugadores.

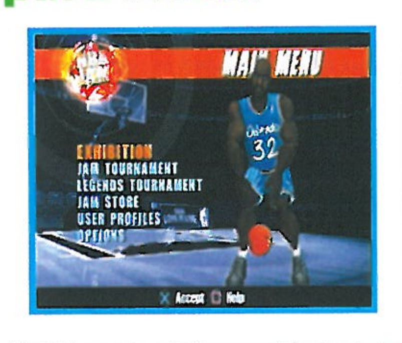
La banda sonora incluida del modo Leyendas permite recordar algunas de las canciones que han hecho historia.

Saltos por encima de las canastas, los pases imposibles y mates estratosféricos, son sólo algunas de las jugadas que pueden efectuarse en este juego. El control, en la línea de anteriores versiones, es bastante sencillo.

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Acclaim País > Estados Unidos

Dentro de los videojuegos, hablar de baloncesto espectáculo es hablar de *NBA Jam*. La veterana saga marcó un estilo en las recreativas que ha sabido ser trasladado a las consolas. Sorprendentemente ninguna de las múltiples versiones de este juego ha llegado ni a **PlayStation 2** ni a **Xbox**. Sin embargo, la primera consola citada sí cuenta con algunos antecedentes en la misma línea como *NBA Hoopz* y las dos entregas de *NBA Street*. La nueva versión de *NBA Jam* ofrece una estética renovada, con jugadores a los que se ha exagerado el tamaño de sus cabezas y pies. Lo que no se modifica es el trepidante ritmo con el que se suceden las jugadas y sobre todo la espectacularidad de las acciones con mates, saltos, tiros y tapones realmente increíbles. Entre las novedades hay que mencionar la incorporación de un modo en el que es posible enfrentarse a los jugadores que han dejado huella en la NBA. Como era de esperar, están presentes los jugadores previstos para la próxima temporada, entre los que se incluye a **Pau Gasol**. Sin embargo, la limitación de jugadores por equipo ha supuesto que, al menos en la *beta* analizada, no aparezca **Raúl López.** ➾ CHIP&CE

//Es el primer programa en su género para Xbox//



Final Fantasy Tactics

Square Enix estrena su nueva fábula isométrica en Game Boy Advance



Los que hayan jugado a Final Fantasy Tactics de PSone, Arc The Lad o Vandal Hearts no tendrán problemas para surcar los combates de este FF Tactics portátil.

Género > Battle RPG Formato > Cartucho (128 MB) Compañía > Nintendo Programador > Square Enix País > Japón

A finales de octubre nos llegará *FFT*, primer juego fruto del nuevo acuerdo entre **Nintendo** y la antigua **Squaresoft**. Pero que el título no os confunda, no se trata de ningún *remake* del *Tactics* de **PSone**, sino de un juego con una trama y desarrollo totalmente nuevos. Nuestro protagonista es **Marche** que junto a sus amigos de *St. Ivalice* encontrarán un libro que hace que los sueños de los niños se conviertan en realidad. Como *fans* que son del juego *Final Fantasy*, el libro les transporta a ese mundo, a la ciudad de *Ivalice*.
Allí tendremos que recorrer las tabernas de todo el pueblo para aceptar misiones (previo pago de unas cuantas monedas). En ellas tendremos que luchar contra clanes en unos escenarios isométricos. La mayor parte del juego se desarrollará aquí, hasta tal punto que se nos permitirá grabar al acabar los turnos. Algo que hace de éste un juego muy atractivo es el *Law System*. Un juez presenciará cada batalla y antes de empezarla, dirá lo que se puede hacer o no. En el caso de incumplir la ley serás penalizado o incluso llevado a la cárcel. Tampoco faltarán las típicas invocaciones, esta vez llamadas *Sacred Beasts*, que conseguirás en forma de cristal tras completar algunas misiones o tareas. Además, el cartucho incluirá un modo multijugador vía Cable *Link* que promete unas batallas muy intensas contra nuestros mejores amigos. A simple vista el juego parece tener una trama algo infantil pero, en cambio, el sistema de combates es muy profundo y esperemos que no llegue a confundir a más de uno. El mes que viene lo comprobaremos. **Squaresoft Enix** regresa a **Game Boy Advance**. VAULAN



//Ford RE es una de las promesas de la temporada//



supernuevo

Coches Ford

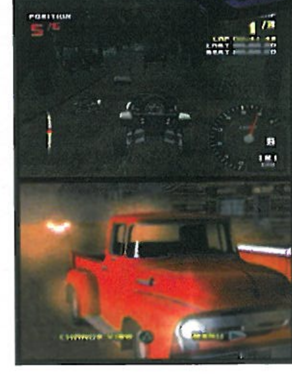
Podremos conseguir y conducir un total de 32 coches de la factoría *Ford*. Desde un *Coupé* de 1949 hasta el nuevo *Thunderbird* de 2003, pasando por pintorescos *pick-ups* y algún prototipo.





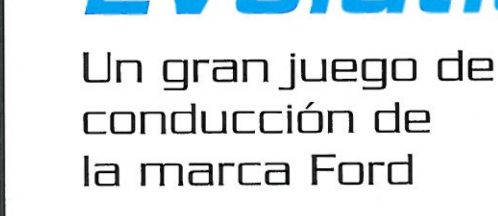
Hasta 32 modelos de Ford han sido perfectamente plasmados dotándolos de su diseño y color característico, así como de todos sus pequeños detalles.

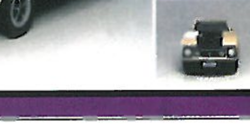
Off Road



Este estilo de conducción sobre barro y arena disminuirá la velocidad y complicará la conducción. Afortunadamente contaremos con vehículos apropiados.

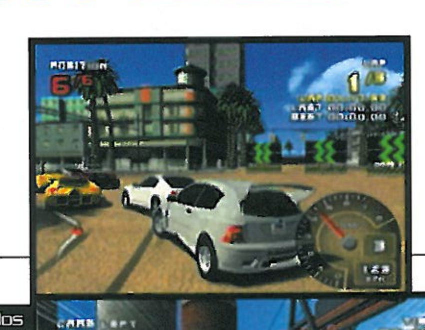






Ford Racing Evolution 2

Un gran juego de conducción de la marca Ford



Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Empire Programador > Razor Works País > Estados Unidos

Con la marca *Ford* por bandera, la compañía **Empire** y el grupo de programación *Razor Works* presentan para **PS2** y **Xbox** uno de los juegos de conducción más sobresalientes. ***Ford Racing Evolution 2*** cuenta con un total de 32 modelos *Ford* de todas las épocas; desde un voluptuoso *Coupé* del 49 hasta el último *Thunderbird* de 2003. Todo un catálogo de leyendas sobre cuatro ruedas (clásicos, *pick-up*, *off-road*, prototipos...) que iremos consiguiendo en la modalidad *Ford Challenge* y que podremos utilizar en el modo de competición real *Ford Collection*. Además de estos dos eventos principales tendremos acceso a ocho tipos de carreras o minijuegos que rompen los esquemas habituales de las carreras estándar; eliminación, duelos, perseguir la estela de nuestro oponente, conducir entre conos, recoger *checkpoints*... La sensación de velocidad lograda, la estudiada dinámica de los vehículos, escenarios espectaculares y plenos de realismo, y unos efectos de sonido sorprendentes hacen de ***FRE 2*** una de las más tentadoras ofertas jugables de la temporada. ¡Y por menos de 30 Euros! **JASÓN**



Dentro de los múltiples tipos de carrera encontraremos uno denominado Rafting, en el que eliminaremos a los rivales manteniéndonos a su rebufo.





*El motor gráfico de **SWAT: Global Strike Team** reproduce unos efectos de iluminación de lo más real.*

ON-LINE
Podrás subir tus puntuaciones al servidor del juego, pero no podrás jugar *On-line*

SWAT GST

Los creadores de Starwing reinventan el género de los shoot'em-up subjetivos

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Vivendi Universal Programador > Argonaut País > Reino Unido

Preparándonos para el aluvión de *shoot'em-up* en primera persona que se nos avecina (*Half-Life 2* para **PC**, *Counter-Strike* para **Xbox**, *Halo 2*...), **Argonaut** ultima detalles de su original título basado en la saga *SWAT* de **PC**. Lo creadores británicos han querido adaptar su jugabilidad al estilo «consola», simplificando toda la preparación y el desarrollo de cada misión, eliminando el altísimo componente táctico de las entregas aparecidas para **PC**. Antes de cada misión, tan solo tendremos que seleccionar nuestras armas principal y secundaria, ya que los dos *SWAT* que nos acompañarán se posicionarán y actuarán individualmente gracias a su avanzada inteligencia artificial. El jugador podrá dar órdenes a estos dos compañeros a través del *Xbox Communicator* o el *HeadSet* de *SOCOM*, (junto al juego aparecerá otro), en tiempo real, sin tener que parar el desarrollo de las misiones gracias a un avanzado sistema de reconocimiento de voz. Nuestros compañeros no serán lo únicos que obedecerán, ya que los enemigos podrán ser intimidados gritando comandos como «¡Alto, policía!» o «¡Arriba las manos!». Así aumentaremos su barra de «rendición» y conseguiremos arrestarles sin hacerles (mucho) daño. Aunque a primera vista y en pantallas estáticas no parece muy espectacular, el título de **Argonaut** presenta un motor 3D creado exclusivamente para el juego, en el que se ha puesto especial interés en representar los efectos de luz y la respuesta de la vista humana ante los diferentes cambios de iluminación. DOC

Tendremos que usar la visión nocturna para superar algunos niveles.







supernuevo

Atrapado Por Los Ghoulies

Llega la primera producción de Rare para Xbox

Cooper, el protagonista, podrá utilizar todo tipo de armas «de destrucción» (desde sillas hasta extintores o pistolas de agua) para acabar con los «aterradores» enemigos.

Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Programador > Rare País > Reino Unido

Desde que se hiciera público, hace más o menos un año, el acuerdo entre **Rare** y **Microsoft** para que los británicos desarrollaran juegos en exclusiva para **Xbox**, hemos esperado con impaciencia el primer fruto de esta unión. Dada la especial habilidad de **Rare** para explotar el potencial de las consolas sobre las que trabaja hasta límites insospechados, y teniendo en cuenta las posibilidades de la plataforma de **Microsoft**, todos suponíamos que nos sorprenderían con un título mastodóntico, tipo *Banjo Kazooie* (de hecho ***APLG*** y este título comparten programadores). En lugar de esto, nos ofrecen un juego que muchos podrían considerar como una producción «menor», pero que cuenta con toda la jugabilidad y el carisma de sus títulos clásicos. Una casa encantada, un chaval miedoso en busca de su novia y multitud de clichés del género: el mayordomo, el sabio chiflado, todo tipo de engendros...
Una especie de *Survival Horror* pero con grandes dosis de humor, que divide su desarrollo entre la exploración de las mil y una habitaciones de la mansión y el combate contra las criaturas de la noche. Además, incluye referencias a clásicos de la compañía como *Atic Atac* o *Sabrewulf*. Este próximo Otoño estará disponible en todas las tiendas. **DANI3PO**

Estilo cómic

Atrapado Por Los Ghoulies sustituye las escenas cinemáticas de otros títulos similares por viñetas de cómic en movimiento, lo que contribuye a dotar al juego de un aire muy particular. Originalidad no le falta.



CONCURSO

FUTURAMA

10 Juegos para PlayStation 2 **+ 10 Robots** de Bender

Proein y **SuperJuegos** te acercan al peculiar universo de Futurama tal y como ha sido representado en el juego del mismo nombre para **PlayStation 2** y **Xbox**. Envía un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 27 de octubre y podrás ser el ganador de uno de los 10 lotes del concurso compuestos por una figura del irreverente Bender y el juego **Futurama** para **PlayStation 2**.





¿Cómo se llama el protagonista de la serie?

A) Tito Bruni **B)** Manfred **C)** Fry



CONCURSO «FUTURAMA»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5354 poniendo la palabra **sjfuturama, espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5354 lo siguiente: **sjfuturama B**

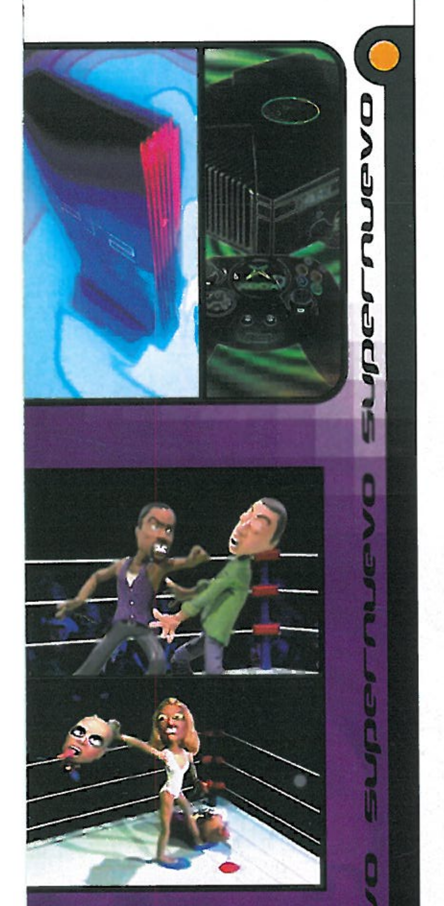
Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 27 de octubre.



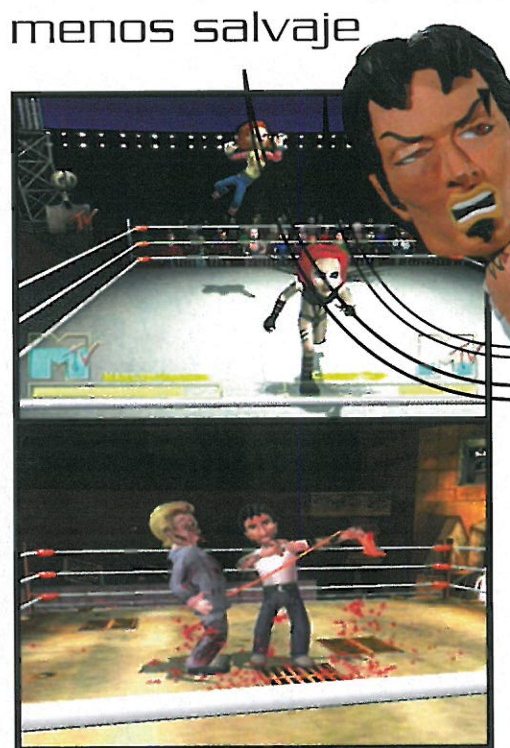
Celebrity Deathmatch

LA ACÉMILA HUMANA
Para seleccionar a **Doc** debes apagar 57 veces la **PS2**, girar el mando 180 grados e introducir este password: **LUISAGUILÉRULES**

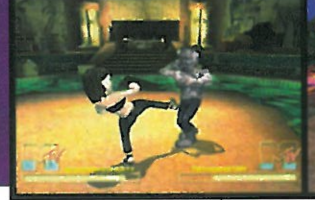
El popular programa de la MTV inspira un juego no menos salvaje



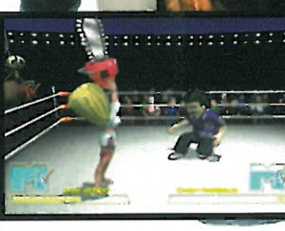
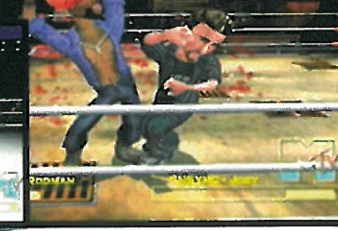
Celebrity Deathmatch es toda una institución dentro de la cadena musical **MTV**. A lo largo de sus diferentes episodios hemos podido ver cómo se mataban desde cómicos famosos a divas de la canción.



*En pocos videojuegos podrás ver a **Tommy Lee** (ex Motley Crüe) dando unos punteos con los intestinos de **Jerry Springer**, el rey de la telebasura.*



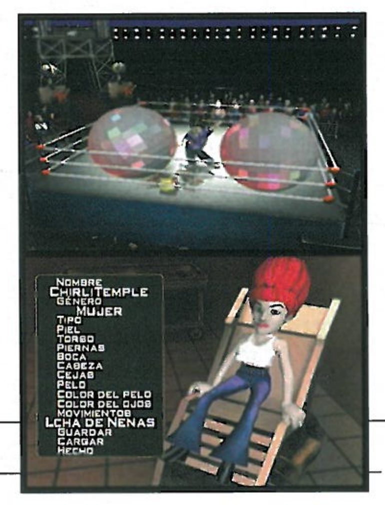



Género > Beat´em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Virgin Play/TakeTwo Programador > Big Ape Prod. País > Estados Unidos

La claymation o animación con plastilina nos ha brindado en el pasado maravillas de la talla de *Wallace & Gromit*, aunque en manos de los irreverentes creativos de la cadena musical **MTV** ha servido para dar vida a imposibles peleas entre los astros de la canción, el cine y la TV de **EE.UU.** Semana tras semana, hemos sido testigos de cómo se zurraban hasta la muerte desde *playmates* a políticos. Respetando al máximo toda la violencia y la casquería del programa original, **Take Two** ha adoptado el formato de los combates de *Celebrity Deathmatch* para crear un *beat´em-up* no excesivamente brillante a nivel visual, pero con momentos realmente divertidos. Muchos de los famosos que aparecen en el programa no han consentido aparecer en el juego, pero aún así la lista de rostros populares del juego es deslumbrante: los cinco miembros de ***NSYNC**, **Carmen Electra**, **Mr T**, la antigua estrella del porno **Ron Jeremy**, **Tommy Lee**, **Marilyn Manson**, **Shannon Doherty**, **Dennis Rodman** y hasta el rey de la telebasura **Jerry Springer**. Todos ellos se pegarán hasta la muerte en el *ring*. **NEMESIS**

//El ring se teñirá de plastilina//



Si no quedas contento con los famosos puedes crear tu propio personaje.






Multijugador

En ***Destruction Derby Arenas*** podrán participar dos jugadores a pantalla partida. Aunque el principal atractivo del juego reside en que será uno de los primeros en incorporar un modo *On-line* en territorio europeo.

NITROS
Un elemento clásico en los juegos de carreras. Pero no será el único, aprovecha también otros objetos como rampas y muchos más

A TODA VELOCIDAD
Cada coche se comporta de una forma característica en las carreras.

LOS CIRCUITOS
El diseño de los trazados se ha concebido para una acción total.

Los daños en los vehículos no son muy reales para favorecer una mayor espectacularidad en las carreras.

Destruction Derby Arenas

El primer Destruction Derby On-line de la saga

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Studio 33 País > Reino Unido

La franquicia automovilística *Destruction Derby* se ha convertido en toda una institución de sobra conocida por los usuarios de **PSone**. Pero son muchos los cambios que ha sufrido desde que nos sorprendiera con aquel original y espectacular juego para **PlayStation**. Ahora que **Sony** está ultimando (este título aparecerá a principios del mes de noviembre) más lanzamientos para jugar con el adaptador de red para banda ancha, esta saga también se adentra en el territorio *On-line* con ***Destruction Derby Arenas***. Básicamente, este título mantiene hasta cierto punto la esencia de *Destruction Derby* pero con importantes novedades, como el llamativo colorido de los vehículos. Las carreras continúan siendo tan alocadas como en anteriores ocasiones, aunque los daños no afectan de una forma contundente a la conducción. Y por supuesto, se vuelve a incluir una modalidad en la que el objetivo más importante es arrasar con el resto de competidores hasta que no quede nadie más sobre la pista. **R. DREAMER**

//Uno de los primeros juegos On-line europeos//

a fondo

XBOX

SOUL CALI

Spawn regresa al mundo lúdico para dar vida al luchador exclusivo del beat'em-up tridimensional de la temporada.

Cuando en una época en la que los juegos más importantes se suelen crear exclusivamente para una consola, por motivos monetarios principalmente, lo extraño no es encontrar un título de calidad presente en todos los sistemas de última generación. Lo realmente raro es que todas las versiones sean técnicamente inmejorables y cada una de ellas posea un extra tan importante como un personaje exclusivo. **Xbox**, el sistema de entretenimiento actual más potente del mercado, puede presumir de tener la versión de ***Soul Calibur 2*** de mejor aspecto, de más alto y estable *frame rate* y, mientras que en **PS2** podremos jugar con **Heihachi** y en **GameCube** con **Link**, en la consola de **Microsoft** será el antihéroe **Spawn** el encargado de poner la nota distintiva al mejor *beat'em-up* tridimensional de la temporada.

Todd McFarlane

La retorcida mente del creador de Spawn ha dado a luz dos personajes en esta versión de SCII: Spawn y Necrid. Junto a ellos, encontraremos a Assassin, Berserker y Lizardman, que no aparecían en la versión japonesa del juego.





Los poderes de Necrid se concentran en la esfera luminosa que lleva incrustada en el pecho, capaz de invocar armas de la nada.









Si tuviéramos que enfrentar a los personajes exclusivos de las tres versiones de SC2 (Spawn, Link y Heihachi), la fuerza del luchador creado por McFarlane le daría la victoria.

BUR 2

SPAWN
La integración de los personajes creados por **Todd McFarlane** llega incluso a la intro, donde **Spawn** y **Necrid** harán una aparición estelar

El *hardware* gráfico de **nVidia** se encarga de mostrar un *engine* 3D pulcro, de buena resolución (640x480) y con texturas de altísima calidad, y un efecto de FSAA (*Full Scene Anti-alias*) que suaviza los gráficos e integra a la perfección personajes y escenarios. Si alguna vez has jugado al *Soul Calibur* de **Dreamcast**, esta segunda entrega le dobla en casi todos sus aspectos. Junto a los impresionantes gráficos encontraremos nuevos personajes (algunos no eran jugables en la versión japonesa), nuevas técnicas y *combos* avanzados, y un modo de juego llamado Maestro de Armas (evolución del *Mission Mode*) que permitirá evolucionar a través de una divertida historia y con el que podremos comprar nuevas armas, trajes, modos de juego, personajes y escenarios. Al igual que ocurrió con el primer *Soul Calibur*, pasarán años antes de que un *beat'em-up* pueda superar la calidad de **SC2** para **Xbox**. ➾ DOC

//Spawn es el más fuerte de los personajes exclusivos//





A través del divertido modo Maestro de Armas podremos conseguir una gran cantidad de armas diferentes para todos los personajes; así como nuevos escenarios, nuevos personajes jugables, nuevos trajes, galerías de ilustraciones y movimientos, etc.

Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > Namco Jugadores > 1-2 Personajes > 26 Modos de Juego > 8 Texto/Doblaje > Castellano/Ing.-Jap. Grabar Partida > Memory Card/HD (9 Bloques)



GRÁFICOS 9,6
La versión creada por Namco para Xbox se asemeja a las otras versiones, pero las supera claramente gracias a su superior resolución, la calidad de sus texturas y el efecto de anti-aliasing.

MÚSICA / FX 9,5
El Dolby Digital 5.1 generado en tiempo real por la consola de Microsoft le da una nueva profundidad a las épicas melodías de cada uno de los escenarios. Podremos elegir las voces en inglés o en japonés.

JUGABILIDAD 9,4
Ocho modos de juego (entre ellos el Maestro de Armas), 26 personajes jugables y la gran cantidad de extras que posee Soul Calibur 2 convierten al título de Namco en uno de los más divertidos y jugables de Xbox.

DURACIÓN 9,4
Soul Calibur II puede presumir de ser uno de los beat'em-up más longevos jamás creados. Los principales culpables de esto son los divertidos modos Maestro de Armas y, por supuesto, el Versus.



a fondo GAMECUBE

SOUL

Namco revoluciona un género muy poco explotado en GameCube con el mejor beat'em-up tridimensional del momento.







//Pasarán muchos meses antes de que SC2 sea superado por otro beat'em-up 3D//

Casi a la vez que en **PS2** y **Xbox** se estrena el *beat'em-up* de **Namco** que en teoría iba a ser la primera y, durante unos meses, exclusiva versión del juego. El *hardware* de **GameCube** iguala y, en muchos aspectos, supera al de la recreativa original (basada en la placa *System 246*) para presentar el primer gran *beat'em-up* creado para los 128 *bits* de **Nintendo**. **Namco** ha introducido unas texturas de mayor resolución que en la versión de **PS2** del juego y su particularidad técnica más impresionante reside en los efectos de iluminación, su-



La rutina gráfica creada para representar las llamas de Inferno resulta impresionante. Entre dicha rutina y los efectos de iluminación, el fuego parece totalmente real.





CALIBUR 2

Link, la leyenda

El famoso protagonista de la saga *Zelda* posee una buena cantidad de *combos* y golpes además de sus clásicas armas, como el *boomerang*, el arco con sus flechas y las míticas bombas.











En el Maestro de Armas podremos comprar espadas y modos de juego.

periores a los de las otras dos ediciones domésticas. En lo que a jugabilidad se refiere, el juego de **GameCube** presenta los mismos modos de juego que las demás versiones (*Arcade*, *Versus*, *Time Attack*, Entrenamiento, Maestro de Armas, etc.) e incluye a los personajes jugables **Assassin**, **Berserker** y **Lizardman** (no seleccionables en la versión japonesa) con la aparición especial de **Link**. El protagonista de la saga *Zelda* está muy bien diseñado y animado, y posee la mayoría de sus habilidades y armas (*boomerang*, *arco*, bombas, etc.). DOC



Berserker y Link, dos de los personajes no seleccionables en la recreativa.

Género > Beat'em-up 3D · Formato > Mini DVD-ROM · Compañía > Nintendo · Programador > Namco · Jugadores > 1-2
Personajes > 26 · Modos de Juego > 8 · Texto/Doblaje > Castellano/Inglés · Grabar Partida > Memory Card (4 Bloques)



GRÁFICOS 9,6

Soul Calibur 2 hace gala de un motor 3D como pocos se han visto en GameCube. Todo se mueve a 60 fps, las texturas son detalladísimas y los efectos de iluminación superan a los de las versiones PS2 y Xbox.

MÚSICA / FX 9,4

Su banda sonora, de corte épico y que abarca diferentes estilos, llegará a nuestros oídos desde diferentes puntos gracias a su configuración Dolby Surround II. Las voces estarán en japonés o inglés, a voluntad.

JUGABILIDAD 9,4

La introducción de nuevos personajes como Necrid, Assassin, Berserker, Lizardman y, especialmente, Link dan mucho más juego a un título cuya jugabilidad ya estaba hecha a prueba de bombas.

DURACIÓN 9,5

Entre la ingente cantidad de modos de juego de Soul Calibur 2 encontraremos el larguísimo Maestro de Armas y el infinito Versus. SC2 es, con seguridad, el beat'em-up más largo creado para GameCube.





a Fondo

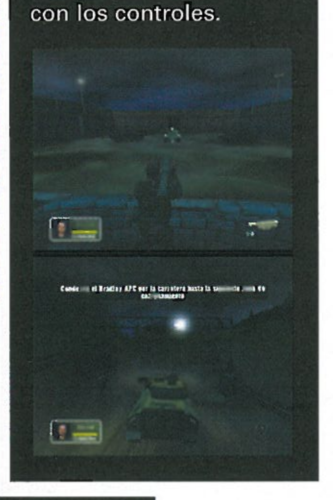
PS2 / XBOX / GAMECUBE

CONFLICT DESERT STORM II

Las versiones de Xbox y GameCube cuentan con un modo para cuatro jugadores.

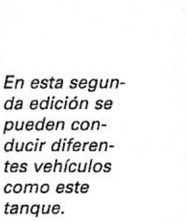
Prácticas

Si no has jugado a *CDS* todavía, será mejor que pases por el campo de entrenamiento para hacerte con los controles.



Declara la guerra en todos los formatos

Tras el éxito de la primera entrega **Pivotal Games** nos devuelve una vez más a la Guerra del Golfo. Básicamente la estructura del juego es idéntica a la primera entrega, aunque sus creadores han dado un lavado de cara al apartado gráfico (que tampoco es que suponga un salto de calidad espectacular) y sobre todo han mejorado ciertos aspectos que conciernen a la jugabilidad. Como por ejemplo la Inteligencia Artificial de los enemigos y las nuevas posibilidades que nos puede ofrecer ***Conflict Desert Storm II***, entre otras cosas la capacidad para conducir diferentes vehículos, incluido un tanque. **R. DREAMER**



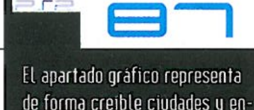


En esta segunda edición se pueden conducir diferentes vehículos como este tanque.

Género > Acción Bélica Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > SCI Programador > Pivotal Games
Jugadores > 1-2 (PS2) / 1-4 (GC-Xbox) Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/ Cast. Grabar Partida > Según Consola

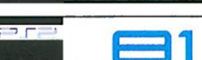
	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	88	81	88	85	8,7
Xbox	89	81	88	85	8,8
PS2	87	81	88	85	8,5









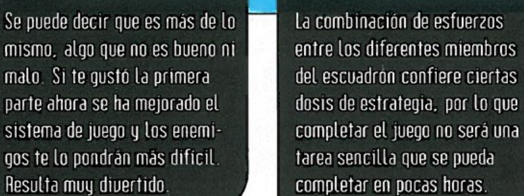





Gráficos: El apartado gráfico representa de forma creíble ciudades y entornos iraquíes. Aunque sin una gran riqueza de detalles por lo menos hay una mayor variedad de modelos de soldados que en el primer CDS.

Música / FX: La banda sonora se adapta a la acción del juego, pero nunca estará en el número uno de las BSO de juegos. El resto de efectos sonoros cumple su cometido con explosiones, gritos y voces en castellano.

Jugabilidad: Se puede decir que es más de lo mismo, algo que no es bueno ni malo. Si te gustó la primera parte ahora se ha mejorado el sistema de juego y los enemigos te lo pondrán más difícil. Resulta muy divertido.



Duración: La combinación de esfuerzos entre los diferentes miembros del escuadrón confiere ciertas dosis de estrategia, por lo que completar el juego no será una tarea sencilla que se pueda completar en pocas horas.

MEJOR VERSIÓN



La entrega para **Xbox** presenta el entorno gráfico más definido poniéndola por delante de las otras dos.

CONCURSO

LA GRAN EVASION
THE GREAT ESCAPE



15 JUEGOS para PlayStation 2 + 10 CAMISETAS

Ahora puedes emular al mismísimo **Steve McQueen** huyendo de un campo de concentración nazi en tu **PlayStation 2** gracias a **Proein** y **SuperJuegos.** Tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 27 de octubre y podrás ser el ganador de uno de los 10 lotes de 1 juego La Gran Evasión de **PS2** y 1 camiseta o uno de los 5 lotes compuestos por un juego.

¿Qué vehículo utiliza Steve McQueen en su huida?

A) Una liebre **B)** Una moto **C)** Un súper coche







CONCURSO «LA GRAN EVASIÓN»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5354** poniendo la palabra **sjevasion, espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número **5354** lo siguiente: **sjevasion B**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.
Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 27 de octubre.

Foco PLAYSTATION 2

FIRE WARRIOR

El modo multijugador permitirá conectarnos a través del adaptador de banda ancha para disputar electrizantes combates en varias modalidades de juego.

El universo de Warhammer 40K llega a PS2.

Alejándose del género de la estrategia que había presidido en las anteriores encarnaciones lúdicas de la serie de juegos de mesa *Warhammer 40K*, los programadores de **Kuju** han decidido aprovechar todos los recursos que les ofrece este mundo para crear un *shooter* en primera persona en la línea del exitoso *Halo* de **Xbox**. Encarnando a **Kais**, un joven soldado de la raza *Tau*, deberemos recorrer todo tipo de escenarios futuristas mientras acabamos con la amenaza de la raza humana. El extraordinario sistema de control adaptado al *DualShock 2*, la variedad de misiones y el modo *On-line* lo hacen imprescindible para los fans de los disparos. DANI3PO

Games Workshop

La empresa responsable de la saga *Warhammer* y su versión futurista, en la que se ha basado el juego de **THQ**, tiene su sede en la ciudad inglesa de **Nottingham**. Cuenta con más de 2.500 trabajadores y 250 tiendas repartidas por todo el globo, incluida **España**.

El sistema de puntería «semiautomático» nos facilitará bastante las cosas.

Género > Shooter 3D Formato > DVD-ROM Compañía > THQ Programador > Kuju Jugadores > 1-4
Niveles > 17 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (86 KB)

GRÁFICOS 9,1
El motor 3D creado por los grafistas de Kuju para la ocasión se revela como uno de los más potentes vistos hasta ahora en este género para PS2. Los efectos especiales son espectaculares.

MÚSICA / FX 9,0
Aunque las voces han permanecido en inglés, los efectos de sonido te transmitirán la sensación de estar en el centro de una gran refriega bélica. El sonido de las armas es de lo más realista.

JUGABILIDAD 9,2
El control se adapta perfectamente al mando de PS2, resultando toda una delicia avanzar por las misiones. El desarrollo es variado gracias a las diferentes pruebas y escenarios.

DURACIÓN 9,1
Aparte de los diecisiete niveles del modo Historia, bastante largos por cierto, encontrarás todo tipo de modalidades para varios jugadores. Una oferta muy completa para un juego de este tipo.



Descubre el mundo siempre en acción de FORTUNA SPORTS & LIFE

Siempre en acción

FS

FORTUNA SPORTS & LIFE

Nº 6 • OCTUBRE 2003 •

Precio 2 €
Ceuta, Melilla y Canarias 2,15 €

+ LA AGENDA MÁS COMPLETA
CON CINE, MÚSICA, ARTE, CONCIERTOS, LOCALES NOCTURNOS, LIBROS, TEATRO...

especial
TREKKINGS
RUTAS PARA NO DESCANSAR ESTE OTOÑO

entrevistas exclusivas
WILL SMITH Y JOSH HARTNETT
DOS ESTRELLAS EN ACCIÓN

Christina Aguilera
LA REINA DEL POP LLEGA PROVOCATIVA Y BIEN ACOMPAÑADA

viaje
MIAMI LATINA Y COSMOPOLITA
Viaje a la capital del culto al cuerpo

música
'PUNK-DANCE' BAILE RETRO
Todo lo que llega tras DJ Hell y Miss Kittin

deporte
TENIS CHICAS 'SEXIES' EN LA PISTA
La nueva generación de raquetas rusas

RAID GAULOISES
AVENTURA Y RIESGO EN EL FIN DEL MUNDO

CAR SANT CUGAT
CÓMO VIVEN NUESTROS FUTUROS CAMPEONES

CINE DE ACCIÓN
KILL BILL: LA NUEVA PELÍCULA DE TARANTINO

CLUBS DE MADRID
DÓNDE MOVERTE POR LA NOCHE

FITNESS
LAS 20 DUDAS MÁS FRECUENTES

¡YA A LA VENTA!
POR SÓLO 2 euros

CADA MES



Nueva, única y diferente









Una publicación mensual de Ediciones Reunidas



PRO BEACH SOCCER

¡Gana estos fabulosos premios!

Virgin Play y **SuperJuegos** te preparan para ser todo un campeón de fútbol playa. Si quieres conseguir uno de los 20 lotes compuestos por un balón, una mochila y un juego tan sólo tienes que enviar el cupón adjunto antes del día 27 de octubre con todos tus datos y la respuesta correcta a la siguiente dirección: C/ O'-Donnell, 12, Madrid 28009. No te olvides de señalar el formato que prefieres y de poner en una esquina del sobre «Concurso Pro Beach Soccer».

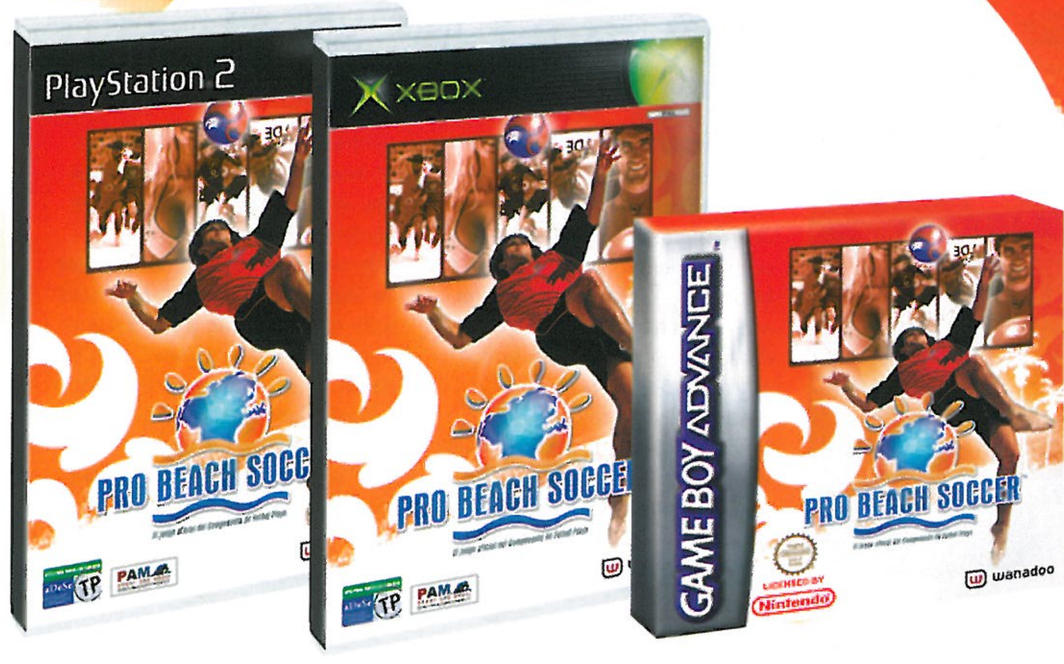
¿Qué compañía ha desarrollado el juego?

A) Wanadoo **B)** Liebre Soft **C)** Capcom

CONCURSO

20 mochilas 20 balones 20 juegos

¡Elige tu formato, PlayStation 2, Xbox o Game Boy Advance!



CONCURSO «PRO BEACH SOCCER»

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: ....

PROVINCIA: ....

C.P.: ....TEL.: ....EDAD:...................

RESPUESTA: ☐ A ☐ B ☐ C
(Marca con una «X» la respuesta correcta)

PLATAFORMA: ☐ PS2 ☐ XBOX ☐ GBA
(Marca con una «X» la versión que quieras)

• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados po dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la total aceptación de sus base.



BREATH OF FIRE
DRAGON QUARTER

La saga de RPG de Capcom se reforma en este quinto episodio.



Poderes

Cada uno de los personajes cuenta con una habilidad especial que podrá usar en todo momento. **Ryu** usará su «zambullida» de dragón para evitar a los enemigos del mapa.



Podremos utilizar todo tipo de trampas para provocar distintos efectos, como atraer a los enemigos, despistarlos o dañarlos.



Cualquier RPG que venga de **Japón** y aparezca en nuestro país es una excelente noticia para los maltratados aficionados al género, y más aún cuando se trata de la última entrega de una de las sagas con más solera: *Breath Of Fire*. Desde la época de los 16 *bits* lleva esta serie dando guerra, enarbolando la bandera de la sencillez y la jugabilidad frente a otras propuestas más complejas. En esta ocasión, sin embargo, todo ha cambiado. Lo único reconocible son los personajes, que se han mantenido en todos los capítulos. Las batallas, eje central del juego, se desarrollan con un estilo mucho más estratégico recordando a las de *Vagrant Story*. Además, ahora todo el peso recae en el desarrollo de los tres personajes principales, dejando un poco de lado la historia. Técnicamente sigue sin sorprender, y la oscura ambientación tampoco ayuda demasiado. Un título diferente, orientado a los más fanáticos de los RPG por turnos. **DANI3PO**

Género > RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > Capcom Jugadores > 1
Personajes > 3 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Memory Card (86 KB)

GRÁFICOS 8,8
El entorno tridimensional se adapta mucho mejor a los tiempos que corren y el toque de cell-shading en los personajes es muy acertado. Lástima que los escenarios sean tan oscuros y repetitivos.

MÚSICA / FX 8,6
Como todo buen juego de rol que se precie, la banda sonora acompaña a la acción perfectamente y resalta los momentos álgidos. No hay voces y los efectos de sonido no pasan de ser normalitos.

JUGABILIDAD 8,8
Mucho más sencillo y directo que otros juegos de este tipo, aunque el desarrollo no depara muchas sorpresas. Si consiguen atraparte las batallas te convertirás en todo un fan del juego.

DURACIÓN 8,7
No te llevará mucho tiempo completarlo la primera vez pero, en realidad, este título está diseñado para ser jugado varias veces con el fin de poder acceder a nuevas partes del mapeado según subas de rango.



Magia vudú

La principal habilidad de **Vince** consiste en infringirse todo tipo de daño para, con ello, atacar a los enemigos. Desde tirarse un piano a cortarse con una sierra.

Voodoo Vince cuenta con algunos efectos gráficos de lo más interesante, como los efectos de reflexión en los espejos o la luz que desprenden los hechizos de Vince.

VOODOO VINCE

Microsoft sigue engordando su catálogo con productos de sus propios estudios

Buscando la originalidad en un género tan explotado como el de las plataformas en tres dimensiones, los programadores de **Beep Industries** han decidido otorgar el protagonismo de su nueva producción a un «héroe» tan poco habitual como es un muñeco de vudú. Para ambientar el desarrollo se han recreado las calles de **Nueva Orleans**, sede de esta práctica ritual. Los tradicionales cementerios franceses, los pantanos y hasta el popular carnaval «Mardi Gras» (en el que las chicas se levantan la camiseta a cambio de un collar de cuentas). Aparte de estos toques de originalidad, el juego se desarrolla dentro de los parámetros típicos de esta clase de juegos: recolectar objetos y resolver todo tipo de *puzzles*, muchos de los cuales pondrán a prueba todo tu ingenio. Un título sencillo, sin pretensiones, pero que divierte. DANI3PO

Voodoo Vince incluye también una serie de minijuegos para varios jugadores.

Vince encontrará en su camino todo tipo de personajes secundarios.

Género > Plataformas 3D Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Programador > Beep Industries Jugadores > 1-4
Vidas > 3 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Disco Duro

GRÁFICOS 8,9
El diseño de los personajes y enemigos, en especial el «adorable» Vince es de lo más cómico. El motor tridimensional, sin ser espectacular, gestiona con total eficacia los grandes entornos del juego.

MÚSICA / FX 8,8
Los saxos y la percusión son los protagonistas de la banda sonora, de gran calidad para tratarse de un juego tan desenfadado. Las voces no se han doblado, pero su interpretación es bastante buena.

JUGABILIDAD 8,7
El sencillo control de Vince contrasta con la complejidad de muchos de sus niveles. En la mayoría de ellos no te bastará con llegar al final de la fase. Tendrás que estrujarte el cerebro para avanzar.

DURACIÓN 8,7
A pesar de lo que pueda parecer, se trata de un juego bastante lineal, pero con un buen número de fases. Además, según vayas avanzando en el juego irás desbloqueando minijuegos.



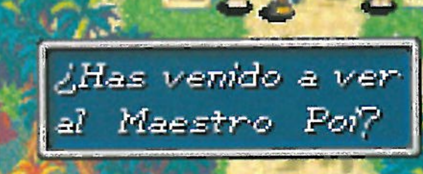
XBOX

GLOBAL



GOLDEN SUN 2

Después de una gloriosa primera entrega, Golden Sun 2 retoma la historia, duplica su longitud y triplica su mapeado.



Tras medio año nos llega la secuela del excelente RPG *Golden Sun* de **Camelot**. Y podemos decir que la espera ha valido la pena, porque nos ofrece una aventura dos veces más larga y un mundo que explorar tres veces más grande que el de su antecesor. Continuaremos la historia desde otro punto de vista; el del grupo de **Félix**, **Nadia** y compañía. Y aunque no ha cambiado demasiado respecto al original, se han añadido nuevas invocaciones y psinergías. Y la aparición de nuevos personajes y la recreación de nuevos paisajes le dan un toque de frescura al cartucho. Los *puzzles* se convertirán en un desafío hasta para el jugador más experto compensando la facilidad de los combates. Los escenarios y personajes son muy vistosos, de lo mejor que se puede ver en **GBA.** Además, la variedad de enemigos es elogiable. La lograda banda sonora consigue ambientar bastante bien. En fin, pese a que no ha cambiado mucho, continúa siendo un RPG divertido y muy extenso. **VAULAN**

Género > RPG Formato > Cartucho (128 MB) Compañía > Nintendo Programador > Camelot Jugadores > 1-2
Personajes Principales > 4 Horas de Juego > 40 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí

GRÁFICOS



Pese a que el cartucho no tenga mejoras visibles respecto a su antecesor, sigue gozando de un apartado visual que os dejará boquiabiertos y es tres veces más extenso.

MÚSICA / FX



Ninguna melodía llegará a ser memorable, pero eso no quita que Camelot haya hecho un excelente trabajo para que la música vaya acorde con la situación del momento.

JUGABILIDAD

9,1

Se puede decir que está un tanto descompensada. Por una parte tenemos unos combates excesivamente fáciles y a veces incluso simplones, y por la otra los puzzles son de una dificultad endiablada.

DURACIÓN

8,6

Un cartucho divertido que gustará a gente de todas las edades y que dura cerca de 40 horas. Sería perfecto si se hubiese innovado algo más con respecto a la anterior edición.

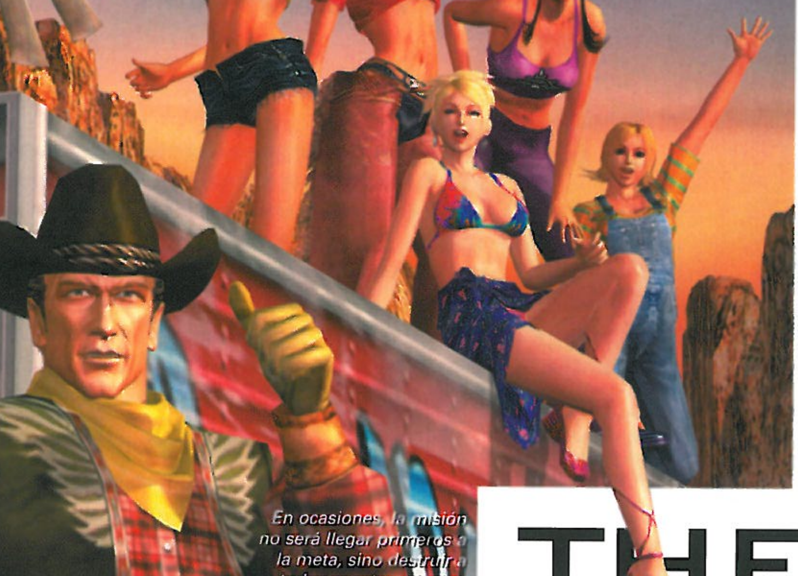
GAME BOY ADVANCE



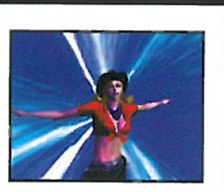
LIBERTAD
Aunque los atajos y saltos son una constante, la libertad de movimientos puede jugarnos malas pasadas y dejarnos atascados



En cada ciudad recibiremos encargos y, según la dificultad, ganaremos más o menos dinero.







8 CHICAS OCULTAS
Te obsequiarán con un «bailecito» de lo más sugerente y sensual.



CHALLENGE
Unas pruebas extras con las que podremos entretenernos y ganar importantes premios. Hay alguna muy original.



NITROS
Son fundamentales para salir de apuros o para asegurar una victoria. Ellos también tienen.

En ocasiones, la misión no será llegar primeros a la meta, sino destruir a todos nuestros rivales.

Dos jugadores



Es la mejor manera de alargar la vida a un programa con una vida no demasiado larga. Es muy divertido y está bien hecho.

THE KING OF ROUTE 66

Camioneros justicieros diriman sus diferencias en el asfalto a base de duelos.

Decir AM2 es casi lo mismo que decir buenos *arcades*. ***The King Of Route 66*** es, en muchos aspectos, un aceptable ejemplo de su buen hacer. Gráficamente es impecable y realmente espectacular, es trepidante y exigente en su jugabilidad y se las han ingeniado para innovar un poco en el clásico esquema de los *arcades* de camiones. En líneas generales, se puede decir que el juego está bastante bien y sólo podemos censurarle (y eso suele pasar con casi todos los *arcades* de conducción) su limitada duración. El esquema de juego será demasiado elemental para los aficionados a los juegos de coches y los modos extras apenas aportarán unas horas de diversión. Ya sabemos que «lo bueno, si breve, dos veces bueno» no vale en el mundo del videojuego. **DE LÚCAR**

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Sega-AM2 Jugadores > 1-2 Camiones > 5 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (60 KB)



GRÁFICOS 9,0
Un arcade en toda regla, pues su apartado gráfico es espectacular. Los camiones y los escenarios son impresionantes y todo se mueve a las mil maravillas. Los destrozos, geniales.

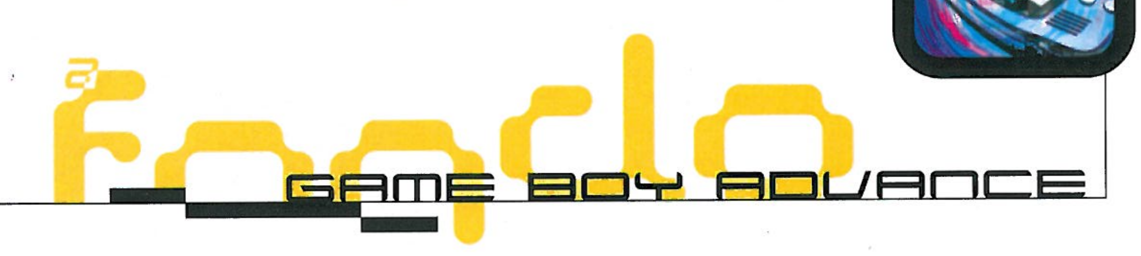
MÚSICA / FX 8,9
Acordes con el show. Como siempre ocurre algo y los choques son constantes, no habrá un respiro para nuestros oídos. La banda sonora, horterilla y yanqui total, también le pega a este juego de camiones.

JUGABILIDAD 9,2
Muy entretenido, movido como pocos, tan intenso, manejable y trepidante como los buenos arcades de conducción de Sega. La dificultad está bien ajustada, aunque se vuelve bastante exigente.

DURACIÓN 8,2
El problema de los arcades de conducción es que su oferta lúdica es como la de cualquier programa de coches tradicional. Han metido algunas cosas más, pero su vida se nos antoja un tanto limitada.



PS2 — GLOBAL 8,6



KIRBY: NIGHTMARE IN DREAM LAND

El más entrañable plataformas de Nintendo regresa con fuerza y da el salto a GBA

Era de esperar que su llegada a **GBA** fuera todo un acierto. Porque qué mejor soporte que el *hardware* de 32 *bits* de **Nintendo** para consolidar un plataformas variado y muy, muy divertido. La jugabilidad es el plato fuerte de este título, pues a lo largo de más de 40 niveles **Kirby** tendrá que enfrentarse a infinidad de enemigos para recuperar la *Star Rod*, robada y despedazada en 7 partes por el archienemigo **Rey DeDe**. Para ello, contará con la habilidad de sus rivales y con las suyas propias. Es decir, **Kirby** es capaz de hincharse y volar por los escenarios, engullir a sus enemigos y utilizarlos como bomba, o bien para copiar sus técnicas de ataque (de este modo podrá ejecutar 24 movimientos nuevos). Pero si la mecánica del juego es buena, aún mejor es su apartado técnico. Ofrece un control preciso, *scroll* múltiple y localizaciones alegres y muy coloristas. Todo ello amenizado con simpáticas melodías. ⇒ ANNA

Al completar varios niveles de un mundo accederás al Museo donde encontrarás réplicas de enemigos para copiar sus habilidades.

DREAM LAND
Kirby debe explorar un total de 8 mundos para recuperar la *Star Rod*.

ARENA DE BATALLA
En este lugar te enfrentarás a un enemigo final. Si le vences podrás copiar sus habilidades.

Modalidades

Hasta 4 usuarios participarán en la aventura principal si cada uno posee un cartucho del juego y conectan las consolas a través del Cable *Link*. Además, hay 3 minijuegos para un jugador.



Género > Plataformas Formato > Cartucho Compañía > Nintendo Programador > HAL Laboratories Inc.
Jugadores > 1-4 Mundos > 8 Niveles > 40 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí (3 Partidas)

GRÁFICOS 8,7
Es llamativo, alegre y resultón. Los programadores han sabido rescatar lo mejor de la saga para adaptarlo a los 32 bits de Nintendo: scroll múltiple, animaciones muy fluidas y efectos gráficos atractivos.

MÚSICA / FX 8,0
Efectos de sonido variados, pues al menos cada movimiento que Kirby adquiere de sus enemigos posee su propio ruidito. La música cumple su cometido y, como era de esperar, no hay voces digitalizadas.

JUGABILIDAD 8,9
Como buen plataformas que es, ofrece una jugabilidad de lujo: control preciso y mecánica sencilla y atractiva. Y el hecho de poder adquirir 24 habilidades hacen que su desarrollo no sea monótono.

DURACIÓN 8,6
Nos mantendrá entretenidos muchas tardes, pues además de explorar un total de 8 mundos con más de 40 niveles, se han incluido minijuegos y la posibilidad de jugar hasta 4 usuarios en la aventura principal.



8,8 GLOBAL

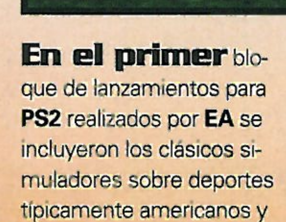


RUGBY 2004

Tras una primera versión aparecida hace dos años, el rugby vuelve a PS2 con nuevas opciones.







Los cambios en el sistema de control no consiguen mejorar la jugabilidad sobre el terreno de juego.

En el primer bloque de lanzamientos para **PS2** realizados por **EA** se incluyeron los clásicos simuladores sobre deportes típicamente americanos y dos disciplinas con sabor europeo; el fútbol y el *rugby*. Mientras que la saga futbolística se ha consolidado en la consola, no habíamos vuelto a tener noticias del *rugby*. La nueva entrega recoge el testigo de su antecesor incluyendo muchas novedades. Por un lado se ha modificado la configuración del mando y el control de las jugadas a balón parado, buscando lograr un mayor dinamismo en el ritmo de juego. En este sentido se han eliminado los gráficos de potencia en las meles, el sistema de elección de jugador en los saques de banda y se han incorporado esquemas de las jugadas al estilo de la saga *Madden*. Sin embargo, el resultado no mejora la primera versión y no llega al nivel que podría esperarse. El apartado gráfico, uno de los puntos más flojos de la versión inicial, se ha mejorado aunque sigue sin alcanzar, ni por asomo, la calidad de los restantes simuladores deportivos de **Electronic Arts**. Donde se produce un importante salto cuantitativo es en las opciones, ya que además de incorporar un Editor incluye a clubes junto a las selecciones nacionales. También hay novedades en las competiciones, pues la Liga Mundial, el *European Trophy*, *Super 12* y *Tour* se suman a las competiciones recogidas en la versión original. **CHIP&CE**

Protagonistas

Junto a las selecciones nacionales aparecen diferentes clubes. Puede editarse tanto el nombre como las características de sus jugadores.



Ampliación de Torneos

La nueva versión cuenta con siete torneos: los tres de la anterior entrega (Copa del Mundo, Tres Naciones y Seis Naciones) y cuatro nuevos (Liga Mundial, *European Trophy*, *Super 12* y *Tour*).



Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > HB Studios Jugadores > 1-4
Competiciones > 7 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés-Inglés Grabar Partida > Memory Card (1037 KB)



GRÁFICOS 8,0
El apartado gráfico no se encuentra a la altura de las espectaculares imágenes ofrecidas en las demás sagas deportivas de EA. Además, se echan de menos secuencias que rompan la monotonía del juego.

MÚSICA / FX 8,3
Los comentarios, siempre en inglés, son lo más destacado en el apartado sonoro. El sonido de ambiente cumple sin más y la música tan sólo tiene un papel más lúcido en la secuencia de introducción al juego.

JUGABILIDAD 8,1
Los cambios en el sistema de control afectan a la configuración del mando y a las jugadas de estrategia. El resultado no es intuitivo, por lo que no se logra mejorar la jugabilidad que ofrecía la versión anterior.

DURACIÓN 8,5
La ampliación de opciones, entre ellas el aumento en el número de competiciones, es un elemento importante a tener en cuenta. Además, se incluyen tres niveles de dificultad que no existían en la primera entrega.



a fondo XBOX

METAL ARMS

Un shooter futurista en el que los robots se despedazan a tiros como auténticos humanos.

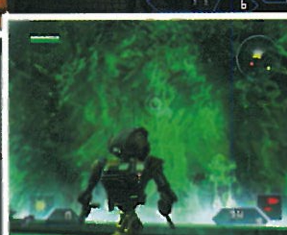
Una pareja de robots serán tus «cicerones» al comienzo de la aventura. Ellos te explicarán el control del protagonista y cómo utilizar su arsenal.











Entre las múltiples habilidades del protagonista está la de tomar control de algunos de sus enemigos, al estilo del Abe's Oddysey.

Inevitablemente, los *shooters* para **Xbox** están condenados a sufrir la comparación con *Halo*. Es el inconveniente que tiene ser huésped del mejor *shoot'em-up* en primera persona de la historia. En un loable intento por sortear las comparaciones con el juego de **Bungee**, ***Metal Arms*** apuesta por ofrecer una vista en tercera persona para deslumbrarnos con el excelente diseño del robot protagonista y, de paso, añadir un componente de plataformas a su clásica mecánica de disparos. El resultado es un juego muy atractivo visualmente, aunque ***Metal Arms*** no muestra sus cartas hasta el tercer nivel. En ese momento es cuando comienza a enganchar al usuario, hasta el punto de hacer olvidar algún que otro defecto, como la ausencia de un mapa. Algo que se echa en falta por el enrevesado diseño de escenarios. NEMESIS

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Vivendi Universal/Sierra Programador > Swingin' Ape
Jugadores > 1-4 Misiones > 40 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Disco Duro

GRÁFICOS 9,0
El simpático diseño del robot protagonista (y de todos los mechas en general) es lo mejor que contrasta con la sobriedad de los escenarios. Magníficos efectos de explosión y buen motor gráfico.

MÚSICA / FX 8,6
La música es espléndida, demasiado buena para ser relegada a un segundo plano por el continuo desfile de tiros y explosiones. Es una lástima que, por lo menos en nuestra versión, las voces estén en inglés.

JUGABILIDAD 9,1
Al principio cuesta un poco habituarse al sistema de cambio de armas, pero tras un cuarto de hora no podrás resistirte a la adictiva mecánica de Metal Arms. El modo multijugador también es muy divertido.

DURACIÓN 8,0
Resulta difícil de explicar por qué Metal Arms no permite duelos On-line, algo esencial en los shooter actuales. En lugar de eso, se decanta por el split-screen. Al menos, la aventura central es larga.







THE SIMPSONS ROAD RAGE

Decididos a no sacrificar en **GBA** ni un solo aspecto del *Road Rage* original, los japoneses **Altron** han recurrido al motor de *GT Advance 2* para crear un *Springfield* en Modo 7 (con cuestas y todo), pero en el que se echa en falta los edificios para transmitir la impresión de estar conduciendo por una ciudad. El lioso mapeado de cada nivel tampoco ayuda demasiado al jugador, y eso que la mecánica (copiada de *Crazy Taxi*) es prometedora. Una vez más, queda patente que **GBA** no se inventó para los juegos 3D. **NEMESIS**



15 personajes

El elenco de vehículos/personajes incluye a la familia **Simpso** y los secundarios más populares de la serie.



Como novedad, la versión GBA incluye el modo Espectáculo, donde se premian los saltos.

Género > Arcade de Conducción Formato > Cartucho (8 MB) Compañía > THQ Programador > Altron
Jugadores > 1-2 Vehículos > 1 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Passwords







GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL
7,8	7,6	8,1	7,9	7,9



PLAYSTATION 2

BOMBERMAN KART

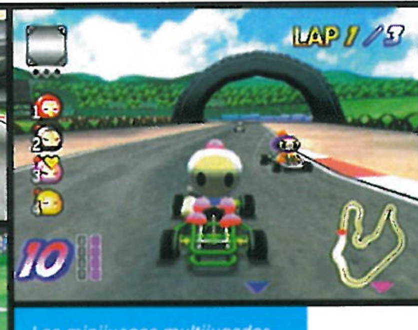
De forma sorprendente, nos llega ahora un juego comercializado en **Japón** en las ¡navidades de 2001! Si al menos fuera bueno, la espera habría merecido la pena. Pero no es el caso de este *arcade* de conducción basado en el «bombero» de **Hudson**. Es flojo gráficamente y bastante soso. Por suerte para él, y para nosotros, incorpora además unos minijuegos multijugador y el *Bomberman* original, que son los que consiguen salvar de la quema el conjunto. **NEMESIS**

El clásico Bomberman

Al menos se agradece que **Hudson** haya incorporado el primer *Bomberman*. Sin duda, lo mejor del CD.







Los minijuegos multijugador, como el partido de fútbol para dos jugadores son infinitamente más atractivos que el propio arcade de conducción.

Género > Conducción/Minijuegos Formato > CD-ROM Compañía > Konami Programador > Hudson Soft Jugadores > 1-4
Modos de Juego > 5 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (720 KB)







GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL
6,0	7,0	7,5	7,0	6,9





CONÉCTATE A SUPER JUEGOS CON SLAZENGER

No dejes pasar esta extraordinaria oferta. Suscríbete a Super Juegos y recibirás esta fantástica bolsa de deportes SLAZENGER, con la que podrás llevarte casi todo contigo a todas partes.

Consigue 11 números y la bolsa de deportes SLAZENGER por sólo 27,50 €

SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE

Sí, deseo suscribirme a la revista Super Juegos

❑ Por un año (11 números) con el 20% de descuento al precio de 22,00 €

❑ Por un año (11 números) con la bolsa de deportes Slazenger de regalo al precio de 27,50 €

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 45,00 € . Resto Países: 51,00 €

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....

DIRECCION: ....

POBLACION: .... C. P.: ....

PROVINCIA: .... TELEFONO: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid

❑ Giro Postal nº (indicando en el apartado "Texto": suscripción REVISTA SUPERJUEGOS.)

❑ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../

❑ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Títular:

Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):

ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es

Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea.

A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique. Oferta válida hasta fin de existencias.

supertrucos

[PS2]
FUTURAMA

SALUD INFINITA
Durante el transcurso de una partida mantén presionados L1 y L2 y pulsa a continuación Abajo, Cuadrado, Triángulo, Abajo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, R2, Arriba, *Select*. La pantalla parpadeará en azul para confirmar que el truco ha funcionado.

MUNICIÓN INFINITA
Durante el transcurso de una partida mantén presionados L1 y L2 y pulsa a continuación Abajo, Cuadrado, Triánguo, Abajo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, R2, Derecha, *Select*. La pantalla parpadeará en azul para confirmar que el truco ha funcionado.

VIDAS INFITAS
Durante el transcurso de una partida mantén presionados L1 y L2 y pulsa a continuación Abajo, Cuadrado, Triángulo, Abajo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, R2, Abajo, *Select*. La pantalla parpadeará en azul para confirmar que el truco ha funcionado.

CARGA INFINITA
Durante el transcurso de una partida mantén presionados L1 y L2 y pulsa a continuación Abajo, Cuadrado, Triángulo, Abajo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, R2, Izquierda, *Select*. La pantalla parpadeará en azul para confirmar que el truco ha funcionado.

INMORTALIDAD
Durante el transcurso de una partida mantén presionados L1 y L2 y pulsa a continuación Abajo, Cuadrado, Triángulo, Abajo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, R2, Triángulo, *Select*. La pantalla parpadeará en azul para confirmar que el truco ha funcionado.

TODOS LOS EXTRAS
Durante el transcurso de una partida mantén presionados L1 y L2 y pulsa a continuación Abajo, Cuadrado, Triángulo, Abajo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, R2, Círculo, *Select*. La pantalla parpadeará en azul para confirmar que el truco ha funcionado.

NIVEL DEL TEMPLO
Durante el transcurso de una partida mantén presionados L1 y L2 y pulsa a continuación Abajo, Cuadrado, Triángulo, Abajo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Abajo, Izquierda, *Select*. La pantalla parpadeará en azul para confirmar que el truco ha funcionado.

NIVEL DEL CAÑÓN
Durante el transcurso de una partida mantén presionados L1 y L2 y pulsa a continuación Abajo, Cuadrado, Triángulo, Abajo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Derecha, Arriba, *Select*. La pantalla parpadeará en azul para confirmar que el truco ha funcionado.

NIVEL DEL MERCADO
Durante el transcurso de una partida mantén presionados L1 y L2 y pulsa a continuación Abajo, Cuadrado, Triángulo, Abajo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Abajo, Arriba, *Select*. La pantalla parpadeará en azul para confirmar

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

[PS2]

AUTO FOCUS
Dentro del inventario de armas selecciona la porra eléctrica y a continuación pulsa L1, R1, L1, R1, X, Círculo, Círculo, X, Círculo, X.

CABEZAS GRANDES
Dentro del inventario de armas selecciona la porra eléctrica y a continuación pulsa L1, R1, L1, R1, X, Círculo, Círculo, X, Círculo, Círculo.

CÁMARA DETACH
Dentro del inventario de armas selecciona la porra eléctrica y a continuación pulsa L1, R1, L1, R1, X, Círculo, Círculo, X, Triángulo, Cuadrado.

DAÑO DOBLE
Dentro del inventario de armas selecciona la porra eléctrica y a continuación pulsa L1, R1, L1, R1, X, Círculo, Círculo, X, Triángulo, Triángulo.

MODO «MANO DE DIOS»
Dentro del inventario de armas selecciona la porra eléctrica y a continuación pulsa L1, R1, L1, R1, X, Círculo, Círculo, X, X, X.

MUNICIÓN INFINITA
Dentro del inventario de armas selecciona la porra eléctrica y a continuación pulsa L1, R1, L1, R1, X, Círculo, Círculo, X, Cuadrado, Cuadrado.

INVULNERABILIDAD
Dentro del inventario de armas selecciona la porra eléctrica y a continuación pulsa L1, R1, L1, R1, X, Círculo, Círculo, Cuadrado, Triángulo.

SALTO DE NIVEL
Dentro del inventario de armas selecciona la porra eléctrica y a continuación pulsa L1, R1, L1, R1, X, X, Círculo, Círculo, Cuadrado, Círculo.

DESBLOQUEAR TODOS LOS MODOS
Dentro del inventario de armas selecciona la porra eléctrica y a continuación pulsa L1, R1, L1, R1, X, X, Círculo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado.

[XBOX]

AUTO FOCUS
Dentro del inventario de armas selecciona la porra eléctrica y a continuación pulsa L, R, L, R, A, B, B, A, X, Y.

CABEZAS GRANDES
Dentro del inventario de armas selecciona la porra eléctrica y a continuación ación pulsa L, R, L, R, A, B, B, A, X, X.

CÁMARA DETACH
Dentro del inventario de armas selecciona la porra eléctrica y a continuación pación pulsa L, R, L, R, A, A, B, B, X, B.

DAÑO DOBLE
Dentro del inventario de armas selecciona la porra eléctrica y a continuación pulación pulsa L, R, L, R, A, A, B, B, X, X.

MODO «MANO DE DIOS»
Dentro del inventario de armas selecciona la porra eléctrica y a continuación pulsa L, R, L, R, A, B, B, A, Y, Y.

MUNICIÓN INFINITA
Dentro del inventario de armas selecciona la porra eléctrica y a continuación pulsa L, R, L, R, A, B, B, A, A, A.

INVULNERABILIDAD
Dentro del inventario de armas selecciona la porra eléctrica y a continuación pulsa L, R, L, R, A, B, B, A, B, A.

SALTO DE NIVEL
Dentro del inventario de armas selecciona la porra eléctrica y a continuación pulsa L, R, L, R, A, B, B, A, B, B.

DESBLOQUEAR TODOS LOS MODOS
Dentro del inventario de armas selecciona la porra eléctrica y a continuación pulsa L, R, L, R, A, B, B, A, X, Y.

supertrucos

PIRATAS DEL CARIBE



100.000 $ DE ORO
Presiona A, X, Y, B, Y, B, X, B, B, A durante el juego en tierra.

MODO DIOS
Presiona A, Y, X, X, Y, Y, B, Y, X, A durante el juego en tierra.

50 PUNTOS DE HABILIDAD
Presiona A, B, Y, X, Y, B, B, Y, B, A durante el juego en tierra.

REPUTACIÓN NEUTRAL
Presiona A, X, Y, X, Y, B, B, Y, B, A durante el juego en tierra.

ALIEN VS PREDATOR EXTINCTION

MODO DE TRUCOS
Durante el transcurso de una misión en el modo de Campaña principal, presiona el botón *Start* para pausar la acción y a continuación pulsa R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1, R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1. Acto seguido entra en el menú de opciones y verás que habrán aparecido nuevas entradas que podrás activar para conseguir diferentes ventajas: ganar inmediatamente la misión, hacer desaparecer la molesta «niebla de guerra», desbloquear todos los niveles del juego, conseguir una gran cantidad de dinero de forma sencilla, convertir a tus unidades en invencibles máquinas de matar o acceder a todo el mapeado de la misión.

SOUL CALIBUR 2

PS2

INTRODUCCÍON ARCADE
Para poder ver la secuencia de introducción original de la máquina recreativa, vence en el modo *Extra Time Attack* o simplemente juega cinco veces en este modo.

DESBLOQUEAR CAPÍTULOS EXTRA DEL MODO MAESTRO DE ARMAS
Para acceder a estas misiones especiales, debes hacer lo siguiente. Para la primera, finaliza la tercera pantalla del tercer capítulo. Para la segunda, completa dos veces la tercera pantalla del cuarto capítulo. Para la tercera, finaliza la segunda pantalla del capítulo octavo. Para acceder a la cuarta y última misión extra, completa la tercera pantalla de la tercera misión extra.

DESBLOQUAR PERFILES DE LOS LUCHADORES
Para acceder a toda la información de cada competidor, simplemente acaba con cada uno de ellos en el modo *Arcade*.

DESBLOQUEAR NUEVOS LUCHADORES
Yoshimitsu: finaliza la tercera pantalla del capítulo dos del modo Maestro de Armas.
Charade: finaliza la primera pantalla del capítulo tres en el modo Maestro de Armas.
Cervantes: finaliza la cuarta pantalla del capítulo tres en el modo Maestro de Armas.
Sophitia: Acaba la quinta pantalla del capítulo cuarto del modo Maestro de Armas
Seung Mina: finaliza la tercera pantalla del sexto capítulo en el modo Maestro de Armas.
Berserker: finaliza la primera pantalla de la primera misión

[XBOX]

especial del modo Maestro de Armas.
Lizardman: finaliza todas las pantallas de la misión especial dos del modo Maestro de Armas.
Assassin: finaliza la segunda pantalla de la tercera misión especial del modo Maestro de Armas.

DESBLOQUEAR NUEVOS MODOS DE JUEGO
Práctica Extra: finaliza la primera pantalla del primer capítulo del modo Maestro de Armas.
Time Attack Extra: finaliza la primera pantalla del capítulo quinto del modo Maestro de Armas.
Survival Extra: finaliza la quinta pantalla del capítulo sexto del modo Maestro de Armas
Arcade Extra: finaliza el modo *Arcade* o juega diez veces a esta modalidad.



PLAYSTATION 2

01> **Tomb Raider EADLO**
Aventura ■ Eidos
02> **Soul Calibur 2**
Beat'em-up ■ Namco
03> **Eye Toy Play**
Minijuegos ■ Sony C.E.
04> **Colin McRae 04**
Conducción ■ Codemasters
05> **SOCOM U.S. Navy S.**
Shoot'em-up ■ Sony C.E.
06> **Freedom Fighters**
Shoot'em-up. ■ Electronic Arts
07> **Dark Chronicle**
Action RPG. ■ Sony C.E.
08> **Moto GP 3**
Conducción ■ Namco-Sony C.E.
09> **Silent Hill 3**
Survival Horror ■ Konami
10> **Clock Tower 3**
Survival Horror ■ Capcom



XBOX

01> **Soul Calibur 2**
Beat'em-up ■ Namco
02> **DOA X.B. Volleyball**
Deportivo ■ Tecmo
03> **Colin McRae 04**
Conducción ■ Codemasters
04> **Freedom Fighters**
Shoot'em-up ■ Electronic Arts
05> **Midtown Madness 3**
Conducción ■ Microsoft
06> **Splinter Cell**
T.E.A. ■ Ubi Soft
07> **The Italian Job**
Aventura Conducción■ Eidos
08> **Brute Force**
Arcade ■ Microsoft
09> **Enter The Matrix**
Shoot'em-up ■ Infogrames
10> **Conflict Desert Storm 2**
Simulador bélico ■ SCI



GAMECUBE

01> **The Legend Of Zelda: The Wind Waker**
Action RPG ■ Nintendo
02> **Soul Calibur 2**
Beat'em-up ■ Namco-Nintendo
03> **Metroid Prime**
Aventura ■ Nintendo
04> **Enter The Matrix**
Shoot'em-up ■ Infogrames
05> **Splinter Cell**
T.E.A. ■ Ubi Soft
06> **The Italian Job**
Aventura Conducción■ Eidos
07> **Ikaruga**
Shoot'em-up ■ Infogrames
08> **Wario World**
Plataformas ■ Nintendo
09> **P.N. 03**
Shoot'em-up ■ Capcom
10> **Conflict Desert Storm 2**
Simulador bélico ■ SCI



GBA

01> **The Legend Of Zelda**
Action RPG ■ Nintendo
02> **Golden Sun 2**
RPG ■ Nintendo
03> **Pokémon Rubí y Zafiro**
RPG ■ Nintendo
04> **Kirby Nightmare in D.**
Plataformas ■ Nintendo
05> **Donkey Kong Country**
Plataformas ■ Nintendo



PSone

01> **Final Fantasy Origins**
RPG ■ Infogrames-Squaresoft
02> **W.R.C. Arcade**
Conducción ■ Sony C.E.
03> **FIFA Football 2003**
Deportivo ■ EA Sports
04> **Harry Potter Y La...**
Aventura ■ E.A Games
05> **Yu-Gi-Oh**
RPG ■ Konami



JAPÓN

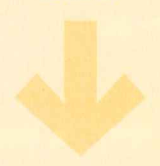
01> **Winning Eleven 7**
Deportivo ■ Konami (PS2)
02> **FF Crystal Chronicles**
Action RPG ■ Square (GC)
03> **Sword Of Mana**
Action-RPG ■ Nintendo (GBA)
04> **Tales Of Symphonia**
RPG ■ Namco (GC)
05> **R-Type Final**
Shoot'em-up ■ Irem (PS2)

TOP SUPERJUEGOS



muy personal

The Elf



OUT RUN 2

Todos los que pertenecemos a la generación de los ochenta en esto del videojuego, no hemos podido reprimir un escalofrío de placer al ver las pantallas de la increíble segunda parte de Out Run. Ya sólo falta esperar la fecha de salida y que hayan incluido como extra la recreativa original.

LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS

01> **Out Run 2**
Arcade ■ Sega (Xbox)
02> **Castlevania L.O.I.**
Aventura ■ Konami (PS2)
03> **Metal Gear S. 3**
T. E. A. ■ Konami (PS2)
04> **Resident Evil Outbreak**
Survival Horror ■ Capcom (PS2)
05> **Driver 3**
Aventura Conducción ■ Atari (PS2-GC-Xbox)

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL



PLAYSTATION 2
1 Kingdom Hearts (Platinum)
2 Dark Chronicle
3 Formula One 2003
4 Tekken 4 (Platinum)
5 Chaos Legion

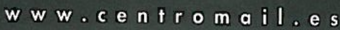
XBOX
1 Blood Wake
2 Piratas Del Caribe
3 NBA Inside Drive 2003
4 Otagi
5 Project Zero

GAMECUBE
1 P.N. 03
2 Mystic Heroes
3 Metroid Prime
4 The Legend Of Zelda: T.W.W.
5 Super Mario Sunshine

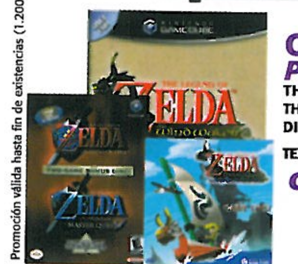
GAME BOY ADVANCE
1 Pokemon Rubí
2 Pokemon Zafiro
3 Harry Potter y La Cámara S.
4 Final Fight One
5 Dragon Ball Z: T.L.O: Goku II

PSONE
1 The Dukes Of Hazzard 2
2 Metal Gear Solid Band
3 Yu-Gi-Oh
4 Tomb Raider III
5 Tomb Raider II



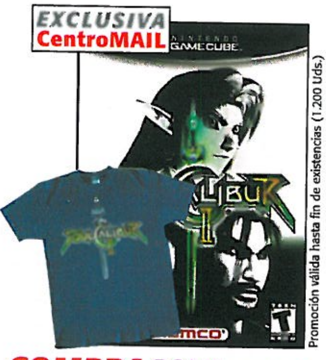






Promoción válida hasta fin de existencias (1.200 Uds.)

GAME CUBE PLATINUM+ THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER+BONUS DISC+GUÍA DVD+GUÍA DE TEXTO de **REGALO** consultar



Promoción válida hasta fin de existencias (1.200 Uds.)

COMPRA SOUL CALIBUR 2 Y LLÉVATE UNA EXCLUSIVA **CAMISETA de REGALO** **59,95**



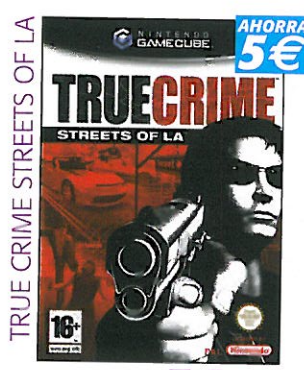




54,95



54,95



54,95



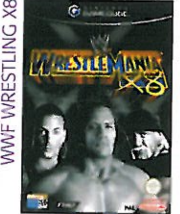
54,95



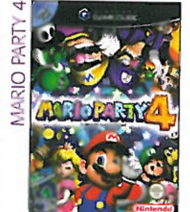
17,95



17,95



17,95



17,95



29,95

METROID PRIME **29,95**



29,95

SUPER MARIO SUNSHINE **29,95**

¡¡ROMPEMOS LOS PRECIOS!!



39,95



39,95



39,95



Promoción válida hasta fin de existencias (1.200 Uds.)

COMPRA GOLDEN SUN II Y LLÉVATE UNA **CAMISETA** EXCLUSIVA DE **REGALO.** **44,95**



GAME BOY ADVANCE SP **129,95**

También disponible en:

GAME BOY ADVANCE 99,90€



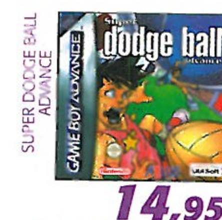
14,95



14,95



14,95



14,95





THE SUM OF ALL FEARS **19,95**



19,95



19,95

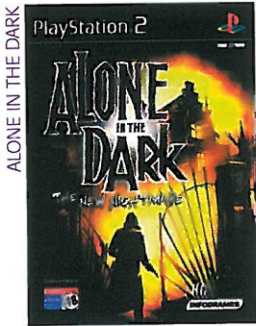


19,95







ALONE IN THE DARK


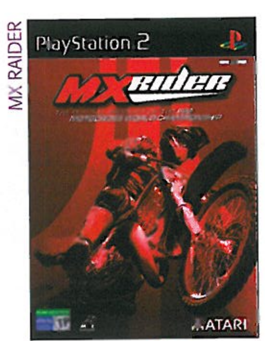
19,95

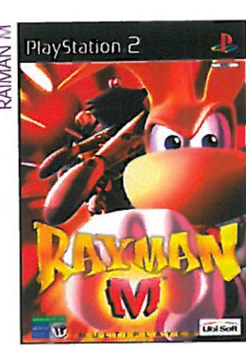
MICROMACHINES

19,95

MONOPOLY PARTY

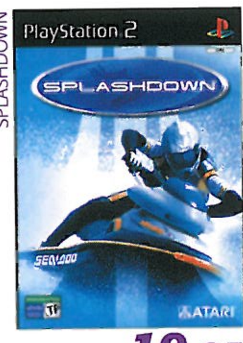
19,95

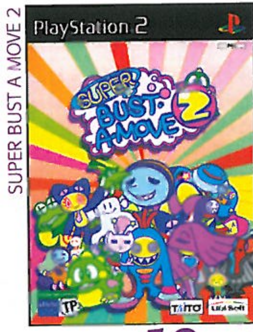
MX RAIDER

19,95

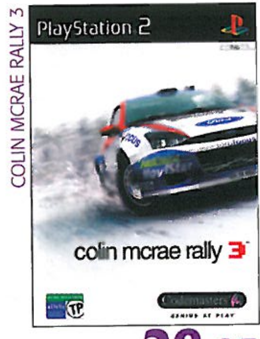
RAIMAN M

19,95

SEGA SOCCER SLAM

19,95

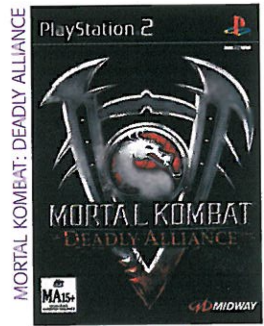
SPLASHDOWN

19,95

SUPER BUST A MOVE 2

19,95

COLIN MCRAE RALLY 3

29,95

METAL GEAR SOLID 2 PLATINUM

29,95

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

29,95

PRO EVOLUTION SOCCER 2 PLATINUM

29,95

PROJECT ZERO PLATINUM

29,95

SPIDERMAN PLATINUM

29,95

THE GETAWAY PLATINUM

29,95

¡¡ROMPEMOS LOS PRECIOS!!

CONSOLA PS One

89,95

MEMORY CARD 1MB

TARJETA DE MEMORIA **4,95**

1 MB

NUEVO

ABES ODDYSEE

9,95

DRIVER

9,95

MEN IN BLACK CRASHDOWN

9,95

DIGIMON 2003

14,95

DIGIMON RUMBLE ARENA
14,95

DRAGON BALL FINAL BOUT


14,95

DRAGON BALL Z ULTIMATE ...


14,95

ONE PIECE GRAND BATTLE

29,95



www.centromail.es



Promoción válida hasta fin de existencias (1.000 Uds.)

COMPRA **JUDGE DREDD** y Llévate el **COMIC OFICIAL** en edición de lujo de **REGALO**

59,95



Promoción válida hasta fin de existencias (1.000 Uds.)



COMPRA **COLIN McRAE RALLY 4** y Llévate este **CUADERNO** con las notas del copiloto de **REGALO**

59,95



239,95

PS2 + DARK CHRONICLE

AHORRA 17€

PS2 + DVD EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES



209,95

AHORRA 20€

PS2 + JAK II: EL RENEGADO



239,95

PS2 SILVER + DUAL SHOCK

229,95

AHORRA 30€

PS2 + GT3 + TEKKEN 4

229,95



FORMULA ONE 2003 + VOLANTE SPEEDSTER 3 **99,95**



SOCOM + HEAD SET + NETWORK ADAPTOR **99,95**



DRAGON BALL Z + PELICULA **29,95**



CONTROL PAD

DARK CHRONICLE



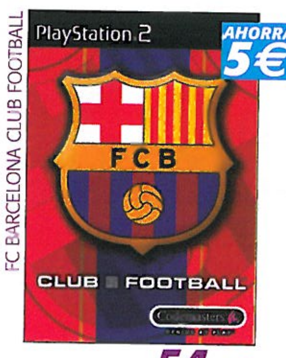
54,95

REAL MADRID CLUB FOOTBALL



54,95

FC BARCELONA CLUB FOOTBALL



54,95

CABLE EUROCONECTOR



CONTROL REMOTO DVD

CONTROL REMOTO DVD **9,95**

NUEVO

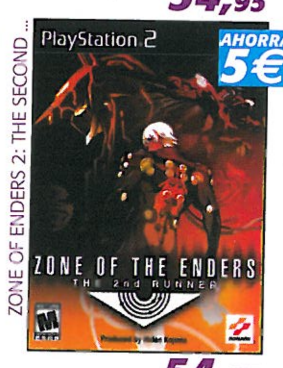
PLAYSTATION 2 ACCESORIO

JAK II: EL RENEGADO



54,95

ZONE OF ENDERS 2: THE SECOND ...



54,95

SOUL CALIBUR II



59,95

SOPORTE VERTICAL

SOPORTE VERTICAL CON 4 RANURAS PARA TARJETAS DE MEMORIA **5,95**

NUEVO

CABLE DE EXTENSIÓN







A CORUÑA

AVDA. ARTEIJO, 13 BAJO
TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago

C.C. ÁREA CENTRAL LOC. 17-G
C/ RUA LISBOA s/n
TEL: 981 575 512

A CORUÑA Ferrol

C.C. A GÁNDARA, LOCAL 21
CTRA. N-VI, ENTRADA A NARÓN
TEL: 981 386 480

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz

C/ ADRIANO VI, 4
TEL: 945 134 149

ALICANTE

C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12
AV. GRAN VÍA, s/n
TEL: 965 246 951

ALICANTE

C.C. PUERTA DE ALICANTE
LOCAL B. 48
TEL: 965 114 186

ALICANTE Elche

C/ CRISTÓBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959

ALICANTE Torrevieja

C/ FOTÓGRAFOS DARBLADE, 13
TEL: 965 709 994








ALMERIA

AV. DE LA ESTACIÓN, 14
TEL: 950 260 643

ALMERÍA El Ejido

C.C. EL COPO, LOCAL 106 + 107
TEL: 950 260 643

ÁVILA

C.C. EL BULEVAR LOCAL
AV. JUAN CARLOS I s/n
TEL: 920 219 108

ASTURIAS Gijón

C.C. LOS FRESNOS, LOCAL B-63
C/ RÍO DE ORO, 3
TEL: 985 151 242

ASTURIAS Oviedo

C.C. LOS PRADOS. LOCAL 12
C/ FDEZ. LADREDA, s/n
TEL: 985 119 914

BALEARES Palma

C.C. PORTO PI CENTRO
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza

C/ VÍA PÚNICA, 5
TEL: 971 399 101

BALEARES Inca

C/ PELAIRES, 10
TEL: 971 883 140




BARCELONA

C.C. BARCELONA-GLORIES
AV. DIAGONAL, 280
TEL: 934 860 064

BARCELONA

C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31 C/
CIUDAD ASUNCIÓN, s/n
TEL: 933 608 174

BARCELONA

C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310

BARCELONA

C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923

BARCELONA

C.C. DIAGONAL MAR
AV. DIAGONAL MAR, 3
TEL: 933 560 880

BARCELONA Badalona

C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona

C.C. MONTIGALÁ
C/ OLOF PALME, s/n
TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà V.

C.C. BARICENTRO, LOCAL 37
AUTOPISTA A-18 SALIDA 2
TEL: 937 192 097




BARCELONA L'Hospitalet

C.C. GRAN VÍA II, LOCAL 11
AV. DE LA GRAN VÍA 75-97
TEL: 932 590 229

BARCELONA Manresa

C/ ALCALDE ARMENGOU, 18
TEL: 938 730 838

BARCELONA Manresa

C.C. CARREFOUR, LOCAL 12
C/ Alvar Aalto, s/n
TEL: 938 730 838

BARCELONA Mataró

C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró

C.C. MATARÓ PARK
C/ ESTRASBURG, 5
TEL: 937 586 781

BURGOS

C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEÓN
TEL: 947 222 717

CÁCERES

AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18
TEL: 927 626 365

CÁDIZ San Fernando

C.C. BAHÍA SUR, LOCAL 17/18
C/ CAÑO HERRERA s/n
TEL: 956 592 526

Estas son Nuestras Nuevas Tiendas

ALICANTE Elche

C.C. ALJUP LOCAL B-75
C/ JACARILLA S/N

FUERTEVENTURA

C.C. ATLANTICO
CTRA. DE JANDÍA KM. 11
TEL: 928 160 072

PONTEVEDRA Vigo

TRAVESIA DE VIGO S/N
C.C. O TRONCAL
















CASTELLÓN

AV. REY DON JAIME, 43
TEL: 964 340 053

CIUDAD REAL

C.C. EL PARQUE-EROSKI L-001
AV. EUROPA 45
TEL: 926 227 354

CÓRDOBA

C.C. ZOCO CÓRDOBA, L. 15-A
Av. J. M. Martorell, s/n
TEL: 957 468 076

CÓRDOBA

C.C. LA SIERRA
C/ POETA E. PRADOS S/N
TEL: 957 273 331

CUENCA

C.C. EL MIRADOR, LOCAL 60
AV. DEL MEDITERRÁNEO s/n
TEL: 969 225 031

GIRONA

C/ EMILI GRAHIT, 65
TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres

C/ MORERÍA, 10
TEL: 972 675 256

GRANADA

C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

GRANADA Motril

C/ NUEVA, 44
EDIF. RADIOVISIÓN
TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián

AV. ISABEL II 23
TEL: 943 445 160





GUIPÚZCOA Irún

C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293

HUELVA

C/ TRES DE AGOSTO, 4
TEL: 959 253 630

JAÉN

PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño

AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 833

LAS PALMAS

C.C. 7 PALMAS
Avda. FELO MONZÓN, s/n
TEL: 928 419 948

LAS PALMAS

C.C. EL MUELLE
TEL: 928 256 54 16

LAS PALMAS

C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CTRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

LAS PALMAS

Pº DE CHIL, 309
TEL: 928 265 040

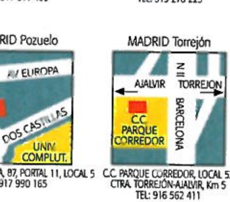
LAS PALMAS Arrecife

C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3
TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario

C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29
AUTOVÍA GC-1. SALIDA 28
TEL: 928 792 850












LEÓN

AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25
TEL: 987 219 084

MADRID

C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 480

MADRID

Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225

MADRID

C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-018
AV. MONFORTE DE LEMOS, s/n
TEL: 913 782 222

MADRID

C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA, s/n
TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H.

C/ MAYOR, 58
TEL: 918 802 682

MADRID Alcobendas

C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26
TEL: 916 520 387

MADRID Alcorcón

C.C. TRES AGUAS, LOCAL 158
AV. SAN MARTÍN DE VALDEIGLESIAS, 22
TEL: 916 194 424

MADRID Getafe

C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 578

MADRID Las Rozas

C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703












MADRID Móstoles

AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo

CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5
TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón

C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53
CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5
TEL: 916 562 411

MADRID Villalba

C.C. PLANETOCIO, L. 58-59
Av. Juan Carlos I, 46
TEL: 918 492 379

MÁLAGA

C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola

AV. JESÚS SANTOS REIN, 4
EDIF. OFISOL
TEL: 952 463 800

MÁLAGA Vélez-Málaga

C.C. EL INGENIO, LOCAL B-45
SALIDA 272
TEL: 952 541 178

MURCIA

C/ PASOS DE SANTIAGO, s/n
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704

MURCIA Cartagena

C/ ALAMEDA DE SAN ANTÓN, 20
TEL: 968 321 340

NAVARRA Pamplona

C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806











PALENCIA

C.C. LAS HUERTAS
AV. DE MADRID, 37
TEL: 979 730 464

PONTEVEDRA

C.C. VIALIA, LOCAL 6
ESTACIÓN DE RENFE
36002 PONTEVEDRA

PONTEVEDRA Vigo

C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

SALAMANCA

C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

SEVILLA

C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4
AV. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 223

SEVILLA

C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38
PZA. LEGIÓN, s/n
TEL: 954 915 604

STA. CRUZ TENERIFE

C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

TARRAGONA

AV. CATALUNYA, 8
TEL: 977 252 945

TENERIFE

C.C. MERIDIANO
C/ ÁUREA DÍAZ FLORES S/N

TOLEDO

C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 30
C/ VIENA, 2
TEL: 925 255 035

VALENCIA

C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

VALENCIA

C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619

VALENCIA Bonaire

C.C. BONAIRE LOCAL B-352
CTRA. N-III, KM. 345
TEL: 961 920 002

VALENCIA Torrent

C/ VICENTE BLASCO IBAÑEZ, 4
TEL./FAX: 961 566 065

VALLADOLID

C.C. AVENIDA
Pº ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao

PZA. ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473

VIZCAYA Kareaga

C.C. MAXCENTER
Bº KAREAGA S/N LOCAL A-23
TEL: 944 970 220

ZARAGOZA

C/ CÁDIZ, 14
TEL: 976 218 271

ZARAGOZA Augusta

C.C. AUGUSTA
AVDA. DE NAVARRA, 180, 1-50
TEL: 976 312 968

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10 h. a 20 h.
Por Fax: 913 803 449
Por Correo electrónico: pedidos@centromail.es
Por Internet: www.centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

SEUR

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio, en el que está incluido también el embalaje y el seguro, es de:

España peninsular + 4 € Baleares + 5 €

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 75€ **EL PORTE ES GRATUITO**.(Sólo Peninsula y Baleares).
Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso**. No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CentroMAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

GOLFOMENSAJES



La megacerda. Pues si amigos, el ser ese que esta señalando donde esta el baño es la Megacerda. Un clasico de esta sección que en los últimos meses había desertado para dedicarse al cultivo de mazorcas de maiz que el mismo pulía con sus nalgas prietas. Como veis, lo prometido es deuda y empiezo a poner fotos.



Bénelo. Pues otro clasico. Aquí lo tenemos (es el primero de la derecha), junto a su hermano y un chaval sensible. Ademas de para enseñar palmito, Benelo nos demuestra que ha tenido un verano animadito, aunque su estilista debería ser despedido por permitirle llevar ese collarcito. No se si se trata de una fiesta de gogos o algo así, pero sólo falta Dani3PO para completar el cuadro...
Y a los demás... Pues ya sabeis, si soy suficientemente valientes y queréis mostrar el careto, mandadme foto.

Escribe a: Internecio, O'Donnell 12, 28009 Madrid. sgolfo@yahoo.es

Fordus alma de cántaro

La Megacerda, vía email

*Queridísimo **SuperGolfo**. Ya veo que me has echado de menos. Verás, por fin me he echado novia, humana y bellísima, el ser más maravilloso de la tierra. Como la agredas verbalmente te desangraré a mordiscos en el lóbulo de la oreja (cosa que me muero por hacer). Resulta que esta Diosa hecha mujer me regaló una **PlayStation 2** para mi cumple y ¡hala!, vuelta a comprar revistas, juegos, etc... Por eso adquirí **SUPER JUEGOS** y leí que me añorabas. Viendo a la gente que te escribe no me extraña que eches de menos a las viejas glorias. ¿Me sigues amando? Sin mí nada es lo mismo, porque yo lo valgo. Me hizo ilusión que te acordaras, miserable amasijo de vísceras superpuestas. Cuídate la flauta y vigila esa próstata.*

Amigo Megacerda. Cualquier cosa que se atreva a compartir contigo algo más que tus chimos, me merece tremenda admiración. Y vale, será bella, pero te recomiendo que la próxima te la busques viva. Por lo menos no te escucha, ni te ve. Por eso te aguanta. Y lo del lóbulo de mi oreja. Ya sabía que eras un chico sensible, y entiendo que cuando se lo haces a tu novia te quedas con la oreja en los dientes... Pero tranquilo, mucho bromuro y películas de Cine de Barrio y desaparecerán tus impulsos de «ingesta lobulesca». Y sinceramente me alegro de que hayas vuelto al redil y te reincorpores al maravilloso mundo del insulto ocurrente y del videojuego. Y sí, os echaba de menos, lo mismo que igual mañana te echo de más, como decía Kiko Veneno. El caso es que al final todo vuelve a su sitio, como tú a la sección y como tu novia volverá al nicho de donde la sacaste. Y lo siento, pero nunca te he amado. Después de tantos años deberías saber que me debo a las lectoras féminas y a las novias y hermanas de los masculinos (menos la tuya, ya que a mí me gusta que respiren). En fin, bienvenido al mundo real.

Estoy hasta los mandos de todos vosotros, nenazas

INTERNECIO

Ana Suero

Paniagua

...
¿QUEDAN TIRITAS?
Llamar a Wong: 91-15076/2637 COMPRAR PAN

Jonathan Sepúlveda

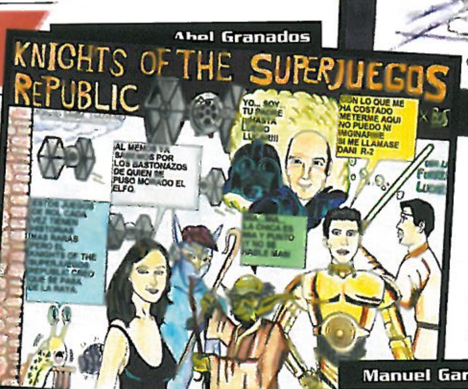
SOUL
¡Jo, ¡qué ataque!
¡FASS! ¡FASS! ¡FASS!
¡TAP! ¡TAP!

Para que luego digáis. Tal y como prometí a Ana Suero el mes pasado, aquí tenéis la dirección de su amiga Tamy: Tamara León, C/Bohonal nº69, 28053 Madrid.

TOP NECIO

- **THE ELF** — Ojitos de peluche "grasioso"
- **BENELO** — En la playa sin toalla
- **MUCHACHO DE MONTILLA** — Pelmazo pero barato
- **R.DREAMER** — El zampabollos anicotinado
- **DANI 3PO** — Seguidor acérrimo de Feuerbach

Abel Granados



Manuel García Chacopino

*Y ya va siendo hora de que a los dibujantes habituales les veamos el careto. Así que seguid el ejemplo de **Bénelo** y la **Megacerda** y mandadme fotitos vuestras, mendrugos.*



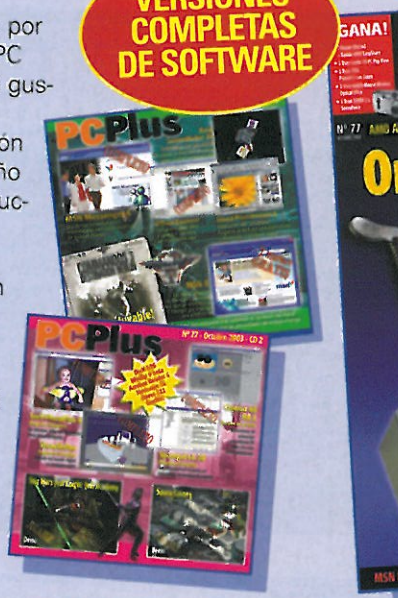
Bénelo

CÁMARAS DIGITALES

Cada vez son más las cámaras digitales que hay en el mercado y, por lo tanto, más difícil saber cuál es la más interesante. Por eso en PC PLUS ofrecemos una comparativa con 18 modelos para todos los gustos y una gran variedad de precios. También hacemos un análisis de las mejores tarjetas gráficas del mercado, el software de edición fotográfica más destacado y ocho ordenadores de reducido tamaño pero de altas prestaciones. Además, podrá saber más sobre productos como los procesadores de 64 bits de AMD para los usuarios domésticos y las pequeñas empresas; la Canon EOS 300D, una cámara réflex digital destinada a los aficionados a la fotografía con un buen precio, y temas como el Canon por copia privada en los CD y DVD vírgenes.

Y para que pueda disfrutar del mejor software, le regalamos dos CD_ROM repletos de aplicaciones completas como MSN 8, MSN Messenger 6 y Serif PhotoPlus 6, entre otras. Asimismo, podrá deleitarse con las demos jugables de Commandos 3, Space Colony y Star Wars Jedi Knight Jedi Academy y las versiones de prueba de software como Adobe InDesign 2, Adobe AfterEffects 5.5, Cinema 4D R8.1 y un largo etc.

VERSIONES COMPLETAS DE SOFTWARE







INCLUYE 14 DEMOS JUGABLES + 4 VÍDEO DEMOS Y EXTRAS

Driver 3 ¡en exclusiva!

Reflections nos avanza en exclusiva cómo será una de las secuelas más esperadas por los amantes de la conducción. Pues, aunque el lanzamiento de Driver 3 se ha retrasado hasta marzo de 2004, PlayStation 2 R.O. te ofrece un reportaje sobre sus características principales y una entrevista con el creador de la saga, Martin Edmondson. En la revista del mes de octubre encontrarás un cupón de descuento del 50% (3 Euros menos) de la entrada del PlayStation Experience; evento que Sony C.E. celebra en Madrid del 17 al 19 de octubre para presentar sus próximos lanzamientos. También encontrarás un avance especial de los juegos de fútbol de la temporada y del esperado segundo capítulo de la saga Biohazard para PlayStation 2, Resident Evil Outbreak. Te presentamos las futuras estrellas de los meses venideros, como Ghosthunter, Beyond Good & Evil, 007 Todo O Nada, etc. No olvides que, como cada mes, con la revista te ofrecemos un DVD-ROM con demos jugables. Este mes destacamos Soul Calibur 2, Colin McRae 04 y True Crime Streets Of L.A.

FAUNA MÁGICA

Atrévase a acercarse con su cámara al apasionante mundo de los animales con el completo informe que DigitalCamera Magazine ha preparado este mes, en el que aprenderá a fotografiar especies salvajes, insectos, mascotas y pájaros, así como a trabajar bajo el agua.

En el número de octubre también encontrará artículos en los que descubrirá cómo hacer retratos en blanco y negro, composiciones y ejemplos para captar la esencia de catedrales e iglesias, los mejores trucos para crear panorámicas y, por supuesto, cómo mejorar su técnica. Junto a esto, una completa serie de tutoriales paso a paso dedicados a la combinación de elementos para elaborar un imaginativo retrato de familia, el modo de utilizar las capas en Photoshop, técnicas de retoque facial y muchos más.

Y además, las 6 mejores impresoras fotográficas del mercado, los últimos modelos de cámaras y programas analizados en detalle, y un completo CD-ROM con aplicaciones, imágenes de prueba, modelos tridimensionales de las cámaras evaluadas y plug-ins.

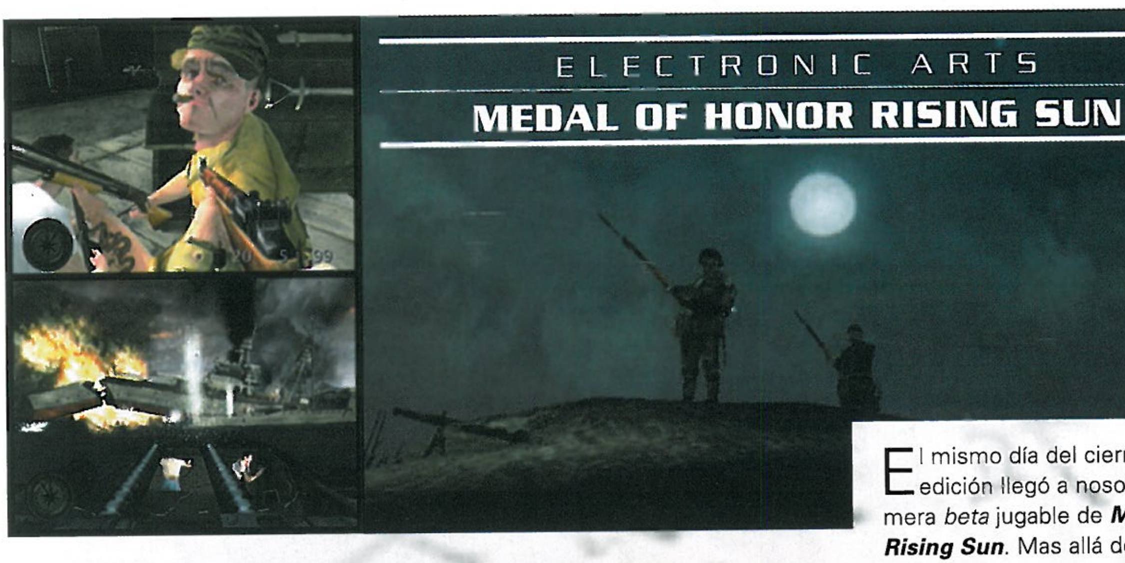
INCLUYE PROGRAMAS COMPLETOS



Todo lo último en...

ELECTRONIC ARTS

MEDAL OF HONOR RISING SUN



El mismo día del cierre de esta edición llegó a nosotros la primera *beta* jugable de ***MOH Rising Sun***. Mas allá de su espectacular prólogo, que nos llevará a revivir el ataque de **Pearl Harbor** desde el interior de uno de los barcos atacados, la nueva entrega de *Medal Of Honor* deslumbra por la longitud e intensidad de sus misiones. Sólo la segunda fase, que transcurre durante la caída de las **Filipinas**, dura más que tres misiones de *MOH Frontline* juntas. El ejército imperial japonés demostrará ser un rival más peligroso que la *werhmach* alemana en este *shooter* inspirado en algunas de las batallas más memorables del frente del Pacífico. El próximo mes os ofreceremos un exhaustivo avance de esta nueva maravilla de **EA**.

Las tres primeras fases de Rising Sun te pondrán en línea de fuego de tres sucesos decisivos de la IIGM: Pearl Harbor, la caída de Filipinas y Guadalcanal.



PEARL HARBOR
Serás testigo, en primera línea de fuego, del ataque que **EE.UU.** llevó en la IIGM.

ULTIMA HORA


¿Preparado para jugar al Splinter Cell?
OPERATION
SHEEP STINGER
COMMANDO
HIGH SCORE
80
GAME START
(c) CAPCOM 2003
AREA
1-2
Tom Clancy's
SPLINTER CELL
NOKIA
Descárgate los nuevos videojuegos en MoviStar emoción.
Sólo cuando estés realmente preparado podrás disfrutar de los mejores videojuegos. Ahora mucho más reales, con más color, un sonido brutal y en exclusiva con MoviStar emoción, descárgatelos por sólo 3 €. Estás avisado, esto no es un juego. Es real.
LO ÚLTIMO EN TU MÓVIL, SÓLO CON MoviStar emoción. EL MOMENTO ES AHORA.
www.movistar-emocion.com/juegos
Telefónica
MoviStar
Forum
BARCELONA
2004
© 2002 Gameloft. All Rights Reserved. Under license by Ubi Soft Entertainment. Precio descarga Juego: 3 €, coste navegación e impuestos indirectos no incluidos, consultar tarifas GPRS. Móviles compatibles en www.movistar-emocion.com/juegos